

Det Nye **COMPUTER**

Uafhængigt Amiga-magasin

9. årgang nr. 1
31. december -
27. januar 1993
Kr. 36,00

Smukke grafik-mysterier kaldet fraktaler

**Computerkraft
i biffen:
"Alien 3" og
"Lawnmower Man"**

**Besøg hos:
Franske Coktel Vision
Vejle computerklub**

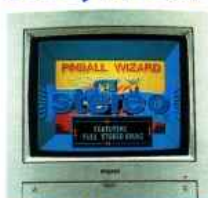
**Demoer
til folket!**

**KONKURRENCE!
Vind A.T.A.C.
fra Microprose!**



TEST AF ALLE PC OG AMIGA-SPIL!

PHILIPS 8833, model II



Suveræn 14" farvemonitor til Amiga.

Normalpris 2499,-

NU 2199,-

Kabel til Amiga + kr 100,-
Monitorfod, dreje/vippe 199,-

MUSTEK HAND- SCANNER

Helt suveræn! Med 400 DPI, 64 gråtoner og gennemført port til printer. Leveres med Powerscan Prof. V2.0 software med funktioner som: Realtime scan/display, producerer ægte gråtoner. Edit rektangel & lassio, crop, flip skalér, rotere, tegne zoom, mm. Fuld support for WB 2.0/ ECS.

Vejl. 1999,-

NYHED 1499,-

CITIZEN 224

FARVE & S/H PRINTER

Suveræn 24 nåls printer med flotte S/H og farveudskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papir parkering. Kører perfekt på Amiga og PC'er. S/H printeren kan senere udvides til farve. Leveres incl. avanceret printerdriver, farvebånd og kabel.



CITIZEN 224 Vejl. 2699,-

NU 2349,-

CITIZEN 224 m/farvekit. Vejl. 3445,-

NU 2999,-

2 ÅRS GARANTI

Canon BJ-10ex

Bubblejet printeren, som skriver i laserkvalitet. Udskriver 100% sort og hvidt skrift fra ethvert grafik-, DTP-, eller tekstbehandlingsprogram. Incl. Amiga driver, patron og kabel til

**DANMARKS
BILLIGSTE PRIS!**

Vejl. 3499,-

NU 2599,-

Arkfører kun 650,-
Smart printersfoder 129,-



RODE HJØRNET

Vi har igen fundet "go'e sager" i hjørnerne. Nedenstående varer er enten demo-modeller, let brugte vareprøver eller de har beskudiget emballage og findes altså kun i begrænset omfang.

**Vi yder 8 dages returret,
men kun 3 måneders garanti.**

**Bemærk. Tilbudene findes ikke i butikkerne,
men bestilles på tlf. 86 22 06 11.**

| Antal | Vare | Vejl | NU |
|-------|--------------------------------|--------|--------|
| 1 | A2000 V.2.0 u. skærm. Helt ny. | 6200,- | 5199,- |
| 1 | CDTV. Helt ny. | 6499,- | 4499,- |
| 2 | CDTV. Demo model. | 6499,- | 3999,- |
| 6 | 3.5" ext. diskdrev, demo. | 799,- | 499,- |
| 10 | Amiga mus, demo. | 299,- | 99,- |
| 2 | Trådløs mus, demo. | 699,- | 299,- |
| 1 | GVP 25Mhz 68030 kort. Ny. | 6750,- | 4999,- |
| 1 | Quantum 120Mb LPS løs drev. | 3699,- | 2599,- |
| 1 | Library & Devises bog tysk. | 499,- | 69,- |
| 1 | Trackball, trådløs, u. batteri | 999,- | 329,- |
| 2 | 1200 Baud ext. modem. Brugt | 599,- | 299,- |
| 3 | 2400 Baud ext. modem. Demo | 950,- | 599,- |
| 1 | DigiView 4.0 Gold. Som ny | 1199,- | 699,- |
| 3 | Arcade Joystick | 279,- | 149,- |

SOFTWARE (Ingen returret):

| | | |
|---------------------------------------|--------|--------|
| Digipaint 3. Billed redigering. | 999,- | 299,- |
| AutoScript. Lav 2D til 3D i PS. | 1899,- | 99,- |
| Pixmate. God billedbehandling. | 999,- | 199,- |
| Sculpt Animate 4D, raytracing. | 4999,- | 1499,- |
| Sculpt Animate 4D junior. | 1199,- | 299,- |
| Interfont. Laver gode 3D fonte. | 1499,- | 199,- |
| TV Graphics. Laver flotte baggrunde. | 699,- | 99,- |
| VidGen. Som do. | 699,- | 99,- |
| Scene generator V2, pæne landskaber. | 999,- | 49,- |
| Video Effect 3D. Lav 3D animationer. | 2499,- | 499,- |
| Professional Page 3.0 UK. | 1999,- | 1399,- |
| Professional Draw 3.0 | 1599,- | 1199,- |
| PixelScript, PS filer til pref. prt. | 1499,- | 99,- |
| 3 CG Fonte, video serie. | 499,- | 149,- |
| Amos Professional, ny. | | 999,- |
| Amos Compiler. | 399,- | 299,- |
| Amos 3D. | 449,- | 319,- |
| Ami Back. Nyt backup program. | 599,- | 499,- |
| QuarterBack V5.0, ny. | 599,- | 499,- |
| QuarterBack Tools, HD util. | 599,- | 399,- |
| Mastering CLI, CLI hjælpeprg. | 499,- | 149,- |
| DUDE, CLI hjælpeprg. | 499,- | 149,- |
| TurboPrint II, forb. farveudskrift. | 399,- | 199,- |
| TurboPrint Professional. | 999,- | 399,- |
| Opus Dir 3.4. | 449,- | 319,- |
| Bars & Pibes, Box A/B, RFT, ISK. | 2000,- | 199,- |
| Privat Regnskab. | 499,- | 199,- |
| The Works Platinum, Text/regne/datab. | 1499,- | 399,- |
| GP term, Terminal modem program. | 899,- | 199,- |
| Big Box, 10 gode spil. | 599,- | 99,- |
| Lykkehjulet V2, som på TV. | 299,- | 99,- |

UNDERVISNING / BØRNEPROGRAMMER.

For børn i skolealderen er det en sjov måde at lære på.
Nu til helt vanvittige priser.

| | | |
|--|-------|-------|
| World Atlas. Med data over lande. | 799,- | 349,- |
| World Odyssey. Lær geografi. | 799,- | 199,- |
| Deluxe Maps. Kort over USA. | 449,- | 79,- |
| Math Odyssey. Lær math, +/÷/*:/. | 499,- | 149,- |
| Descartes. Adv. funktioner m. kurver. | 449,- | 199,- |
| Math-A-Magician. Mat. med tale. | 399,- | 99,- |
| Designasaurus, læren om Denosarus. | 499,- | 79,- |
| Trackers Quest. 13 huskespil. | 449,- | 99,- |
| Katies Farm. Sjøvt for de mindste. | 449,- | 99,- |
| McGee, do. | 449,- | 99,- |
| Mavis Typing. Lær maskinskrivning. | 399,- | 99,- |
| Fun School 3. Op til 7 år. 6 i et program. | 449,- | 199,- |

**Vi har også CDTV titler på lager.
Ring for markedets bedste priser.**

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også
vedlægge din
bestilling. Husk
ved forudbetaling,
at pålægge kr. 30,-
i porto, dog kr. 65,-
ved køb af monitor
eller computer.
Pr. efterkrav
yderligere kr. 20,-.

Navn.

Adresse

Postnr.

By:

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:
Alcotini, Lyshøj 10, 8520 Lystrup.

Computer 1/93

AMITECH
MULTIGRAS

- Den stærke serie!



**Silent
DRIVE**

Køb NU
og SPAR
100,-

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm!) er en selvfølge. 100% kompatibel med Amiga.

Normalpris 899,-
NETOP NU **799,-**



AutoKICK

Automatisk kickstartomskifter med plads til 3 kickstarter. Til A500/A500+. Også den nye 2.0. Skiftet foretages fra tastaturet.

359,-

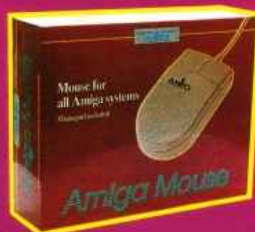


Joy Master

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med musetasten eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at hive ledninger ud og ind og dermed slide på porten!

**229,-
269,-**

Til A600 A2000



Amiga Mouse

100% Amiga kompatibel mus i den høje Amitech kvalitet. Microswitches på musetastene og gummibelagt kugle - i stål! Meget lækkert design, som også i det lange løb er behagelig at arbejde med. Fås også til PC'er. Smart museholder 39,-

299,-

**SOUND
SAMPLER**

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual. **Vejl. 649,-**

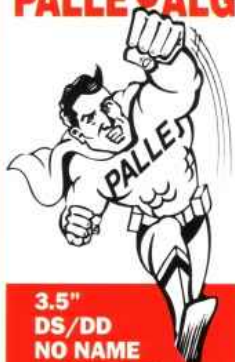
TILBUD 549,-

**AMIGA
DISKETTER**

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfrie. **Vejl. 9.90.**

100 stk. **TILBUD NU KUN 499,-**

PALLE SALG



**3.5"
DS/DD
NO NAME
DISKETTER 100 stk.
399,-**

Samme incl.
80 stk. diskbox
439,-

LYSPEN

Tegn direkte på skærmen. Pilen følger lyspennen i næsten alle programmer. **KUN 449,-**

**ROTEC
GENLOCK
RG-310 PLUS**

med bl.a. "fader" og keyhole effekt. God kvalitet. Normalpris **2499,-**

**I JANUAR
KUN 2199,-**

**INTERWORD
SERIEN**

Tekstbehandling, Database, Regneark, alle på dansk. **Vejl. 699,-**
**Pr. stk
KUN 299,-**

LYSPISTOL

Incl. 2 spil **Vejl 599,-**
NU KUN 399,-
**EKSTRA:
LYSPISTIOL
+ 5 spil
i ALT 599,-**
Normalpris 846,-

RING Tlf. 86 22 06 11

ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

AALBORG

Maren Turis Gade 12,9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ODENSE

Thomas B. Thrighsgade 26-28
5000 Odense C.
Tlf. 6590 7136 Fax. 6590 7139

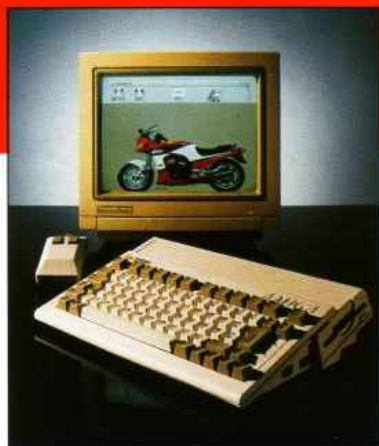


ALCOTINI
HARD & SOFTWARE

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.
Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.



AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD**. **HD**.



AMIGA 600 2.995,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.495,- inkl. moms

AMIGA 600
STÆRK NYHED!

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktør:

Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:

Christian Sparrevelin

Teknikredaktør:

Lars Jørgen Helbo

Øvrige medarbejdere:

Jesper Steen Møller, Dorte B. Poulsen, Søren Bang Hansen, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidlykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z. Sørensen, Marc Friis-Møller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sørensen, Sven Blom, Claus Leth Jeppensen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Arwilk, Thomas Ellegaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen, Bjarne Tveskov, Marshal M. Rosenthal, Kenneth Friberg

Abonnements-service:

Telefontid: 11-00-16-15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-årsabonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Produktionschef: Erik Lennings
Konsulent:
Bjergte Elby
Anne Hilber

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: Torsdage 15-16
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnytties i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III GrafX
PrePress
Dansk Heatset Rotation A/S

Fotos:

Tobisch & Guzzmann
Playground
Japson Data

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

IOO

Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BMI.

COM-BBS:

"Det Nye Computer"-s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg.

Følg instrukserne på boksen for at blive registreret som bruger.

"COM-BBS", telefon: 33 15 20 03

SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



AMOS-Hjørnet

Ved siden af AMOS The Creator og Easy AMOS er der nu kommet endnu en version. Vi ser på, om den nye lever op til sit navn: AMOS Professional.

Vejle computerklub

Vores udsendte medarbejder rapporterer fra Vejle, hvor han har besøgt en computerklub, der bl.a. har verdensrekorden i computer-spillert.

ATAC-Konkurrence!

Vind et A.T.A.C.-spil fra Microprose!

Kaos og Fraktaler

Hvem har ikke hørt om kaos og fraktaler. Men findes der i virkeligheden ord i denne tilsyneladende kaotiske verden?

Motion for masserne

Vi fortsætter vores søgen efter den perfekte computer-slankekur, med en test af et ernærings- og motions-program til Amiga.



Games Preview

Et kig ind i spilverdens nærmeste fremtid

C-skolen

De fleste programmer kører i dialog med brugeren. Derfor skal programmet kunne registrere, hvad brugeren gør. Det gøres med intuition-messages.

Mailbox

Breve fra vores kære læsere, samt verdens værste vittigheder...

Computer-kraft i biffen

Vi anmelder to nye film, der begge intensivt bruger computer-animationer og -grafik: "Alien 3", og "Lawnmower Man".

Demoer til folket!

Hvad er demoer, og hvem laver dem? Vi går bag kulisserne, og viser dig samtidigt de nyeste af slagsen.

Index '92

En komplet oversigt over samtlige artikler bragt i DNC i 1992.

6

12

15

16

19

20

21

24

27

28

29

30

32

34

39

50

53

54

58

60

62

Computer Hotline '92

Nyheder FRA hele Amiga-verden TIL dig.

Fransk kys til spilbranchen

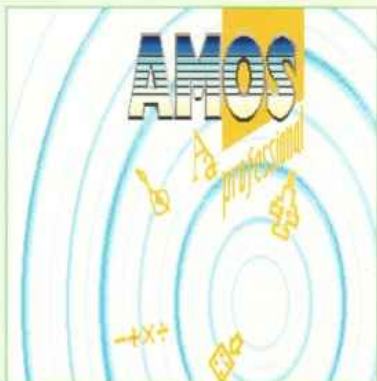
Vi besøger franske Cocktail Vision, der har drømme om at nå den absolutte softwaretop.

Mere om Amiga 4000

I vores iver for at få testet den nye Amiga 4000 nåede vi ikke at få tidsskemaerne med. Dem får du her, plus flere nyheder om nye Amigaer.

En kraftkarl til database!

Test af Superbase 4.0 - det ultimative database-program til Amigaen.



Hul igennem

Hvad siger du til et kort, der giver dig ekstra serial- og parallelport, samt MIDI-udgang? Læs testen her!

Månedens abonnementsvinder!

Et gavekort på kr. 5000,- har fundet sig en nye ejer! Er det dig...?

Desktop Publishing på Amiga, 8

Det næstsiddste afsnit i vores populære dtp-kursus, hvor DU lærer at arbejde med Amigaen og Professional Page.

Secret Service

Hvorfor skulle du finde dig i at sidde fast i dine favorit-spil? Secret Service er til din tjeneste.

Teknisk brevkasse

Få svar på alle dine tekniske Amiga-spørgsmål.

Gameplay

Europas største spilsektion vender tilbage! Vi tester de nyeste spil til både PC og Amiga.



COMPUTER HOTLINE 93

Real3D 2.0 på vej!

Inden længe er den nyeste version af Real3D på hylderne. Den nye version har så mange features, at det er umuligt at skrive om dem alle her, men lidt kan da afsløres: Tyngdekraftsimulering, partikelgenerator, brugerdefinerbar editor, internt programmeringssprog, character animation, motion blur, Lense Flair Effect (ligesom et kamera), inverteret kinematics, alpha channel og meget, meget mere. Det lader til, at Amiga-grafikere har noget at glæde sig til!

Bars&Pipes i ny version

Bars and Pipes Prof. 2.0 kommer snart på markedet. Der er i forhold til version 1.0e mange forbedringer, bl.a. interfacet, hvor designet er tilpasset endnu bedre til 2.0 - bl.a. med 2.0 style font/back buttons, - public screen og virtual screen size. Der er også forbedret display og editing af noder, mulighed for editing af guitarakkorder, alternative spor kan ses i baggrunden, og noder kan saves som IFF-billeder.

Bars&Pipes pro 2.0 indeholder nu Groove quantize, Sequence trigger, integreret transport kontrol, Event-specific indspilning/merging, tempo tap og rubato (pyhl)

Desuden er der udvidet MIDI fileformat, SMUS konvertering, Real 3-D og Imagine accessory. Blue Ribbon har udviklet en MIDI-hardware (Trip-Play Plus), der udvider antal midikanaler til 48 (3 x16). Denne hardware bliver understøttet af programmet.

Vi kigger selvfølgelig nærmere på denne nye udgave snart!

C64 kan link til Amiga

Med Amiga-64-LINK kan du nu forbinde en C64 med din Amiga, således at filoverførsler mv. bliver en smal sag. Prisen er 35.25 pund, og Amiga-64-LINK kan fås ved at henvende sig hos:

York Electronic Research
Tel: 009 44 904 610722

Amiga 1200 går som varmt brød



256 farver ud af en palette på 16.8 millioner. Desuden kan du gøre brug af det nye fotorealistiske HAM mode, med 256 000 farver på skærmen, hvilket er et acceptabelt alternativ til et 24 bit grafikkort.

Med det nye chipsæt kan du desuden vise sprites i borderen, der både er større og som også kan vises i vilkårlig opløsning helt uafhængigt af dine playfields.

Amiga 1200 er bygget op omkring 32 bit arkitektur i modsætning til en almindelig 16 bit Amiga, og så får du hele 2 MB CHIPRAM med som standard.

Amiga 1200 er pakket ind i et Amiga 600 lignende etui, blot med den mindre forskel, at der i venstre side sidder et numerisk tastatur.

I siden af maskinen finder du den fra Amiga 600 velkendte PCMCIA port, og i bunden sidder der en 32 bit processor bus expansion port, der er velegnet til en SCSI-controller, FASTRAM eller et PC-kort.

Desværre følger der ikke harddisk med fra start, men der sidder dog en IDE-controller i la den der kendes fra Amiga 4000, så en udvidelse bestående af en 2.5" harddisk behøver ikke at støvsuge bankbogen fuldstændigt.

Mere information: Commodore Danmark, tlf. 8628 9511

Link til Amstrad NC100

Ejere af Amstrads NC100 kan nu erhverve sig et fil overførselssystem til Amiga fra firmaet Arnor. Forbindelsen sker med et parallelkabel (sikrer høj overførselshastighed), og Lapcat som produktet hedder, kan såmænd også bruges til at forbinde 2 PC'ere eller sågar en Amiga og en PC. Prisen for Lapcat er 40 pund. Arnor

Tel: 009 44 733 68909



Det er nu en smal sag at eksportere/importere filer til/fra Amstrads lille fikse NC100

Ikke mere end et par måneder efter at Commodore har lanceret Amiga 1200, melder de enkelte Commodoreafdelinger rundt om i Europa om udsolgt! I Tyskland, Holland og England blev Amiga 1200 revet væk i løbet af de første uger, den var fremme. Amiga 1200 er da også billig; i England koster A1200 ca. kr. 4000, hvilket kun er omkring kr. 1000 over prisen på en Amiga 600.

En af de mest positive effekter af Amiga 1200 er at udbredelsen af det nye chipsæt vil blive væsentligt fremskyndet, idet mange af de lidt mere fremsynede brugere pga den lave pris vil købe en Amiga 1200 i stedet for en Amiga 600. Det tilskynder således flere software og hardwareproducenter til at lave nye spændende produkter som igen understøtter og viser styrken af alle de nye funktioner ved A1200, hvorved en god cirkel allerede er godt igang.

Det er primært i chipsættet (WB 3.0 er standard) du finder de revolutionerende funktioner ved Amiga 1200. Med de 2 nye chips Alice og Lisa der erstatter henholdsvis Agnus og Denise, kan du vise

KYRANDIA-konkurrence afgjort

Kuponerne har væltet ind, brevåbneren har glødet, og postbudet har skulet ondt til os. Der er kommet usandsynligt mange kuponer med svar på de tre spørgsmål.

De rigtige svar er:

1. Cryo (har skrevet spillet) eller Frank Herbert (har skrevet bogen).
Virgin har UDGIVET spillet, David Lynch har kun FILMATISERET.

2. Eye of the Beholder-serien

3. Her var der mange sjove rim. De fleste skrev "narkotika", "Jutlandia", "Lalandia" eller "Chlamydia".

Så ved I hvad I skulle have gjort, hvis I ikke allerede har gjort det. Og den store vinder blev...

Marinus Rørbech
Jarlosevej 17
4470 Svebølle
- Der vinder Kyrandia og en hel kasse Virgin-spil!

De næste 10, der hver vinder et stk. Kyrandia, er:
Rene Hoffmann, Bjerrlund 88, 2660 Brøndby Strand
Jacob Nilsson, Kanslergade 6 III th, 2100 København Ø
Brian Stidsen, Rismarken 40, 2680 Solrød Strand
Bjarke Dalslet, Hundshøjvej 1, Jarlose, 3660 Stenløse
Anders Vinther, Saturnvej 7, 4040 Jyllinge
Karsten Enggaard, Rønnebaksgårdsvej 10, 7000 Fredericia
Mikkel Christensen, Hillerødsgade 26 Ltv, 2200 København N
Lars Brix, Grønningen 7, 8970 Havndal
Jørn Esbensen, Vietofen 4, 2950 Vedbæk
Henrik Duus Sørensen, Hannerupvej 115, 9620 Ålestrup
Tillykke til vinderne og tak til alle, der deltog.

Amigaen som keyboard

Og her mener vi altså et keyboard man bruger til at spille musik på og ikke et tastatur. Miracle er en helt speciel musikpakke, hvor du først og fremmest får et komplet keyboard, der kan spille sammen med Amigaen via det medfølgende MIDI-interface eller alene uden Amiga. Det har 128 forskellige instrumenter og er anslagsfølsomt, så det registrerer hvor hårdt du klempres på tangenterne og justerer lyden derefter.

Programmet, der følger med Miracle, indeholder et kæmpe musikkursus, der hvis du følger det regelmæssigt, tager over et år at gennemføre. Til gengæld lover Miracle så, at du lærer at spille efter noter, og programmet kan naturligvis rette dig undervejs og give dig specielle øvelser, der passer til netop dine behov. Programmet indeholder også en simuleret 8 spors båndoptager, der i praksis fungerer på den måde, at du kan lave et nummer med op til 8 stemmer på en gang ved at indspille dem en af gangen, og derefter lade keyboardet spille dem allesammen på en gang.

Prisen incl. indbyggede stereohøjtalere løber på 300 pund i England, hvilket svarer til ca. 350

Miracle
Mindscape International
Priority House
Charles Avenue
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9PQ
England
Tlf: 009 44 444 872234
Fax: 009 44 444 248996



Brug Amigaen som telefonsvarer

Forestil dig at en familie på 5 personer eller et firma med flere forskellige afdelinger skal benytte den samme telefonsvarer. Så kommer problemet selvfølgelig når person nummer 1 afspiller beskedene og opdager at de fleste af dem er til andre medlemmer af familien. Så kan han enten gemme alle beskedene eller slette dem allesammen.

Det problem løser GVP nu med et Amigabaseret svaresystem kaldet Phone Pak. Her samler du den besked opringeren skal høre i stil med "Vi er ikke hjemme, tryk 1 for at lægge en besked til Henrik, 2 for at lægge besked til Lene osv". Så får hver person sin egen "postkasse" med samlede beskeder, der naturligvis kræver et bestemt password for at blive afspillet. På den måde kan du tømme din postkasse når du vil, og samtidig sikre at beskedene ikke bliver hørt af uvedkommende.

Den eneste ulempe er, at systemet koster 4500 kr. og altså også kræver en Amiga for at fungere, men så kan det også klare omstilling til andre numre og meget andet.

Amiga Warehouse, tlf.: 8616 6111, pris for GVP PhonePak: kr. 4495,-

WordWorth version 2

WordWorth er et af de programmer du ikke bør overse når du skal ud og købe et nyt tekstbehandlingssystem. Hvis du kun har et enkelt diskdrev kan WordWorth ikke anbefales, men råder du over harddisk og eventuelt ekstra RAM, får du her et tekstbehandlingssystem, der virkelig sætter din hardware på arbejde. I den nye version af WordWorth finder du omkring 100 ekstra funktioner, hvor især den nye Intellifont teknologi lige fra første øjeblik gør sig bemærket. Med programmet følger hele 17 forskellige Agfa Compugraphic fonts, der gør sig lige godt på skærm og print. Hvis du har Workbench 2.0 kan du også vælge at bruge brugersystemets outline-fonts.

En anden ganske praktisk funktion ved WordWorth, er at du kan loadere Wordperfect 5.1 filer fra en PC'er (eller 4.1 fra en Amiga), hvilket ofte er praktisk når du skal samarbejde med PC brugere. WordWorth understøtter udover Wordperfect også ASCII, IFF, MSWrite, Kindwords2/3, RTF.

Til sidst skal lige nævnes, at WordWorth kan importere grafik og kan lave indeks og avanceret mailmerge (brevfletning).

Prisen på WordWorth er 129.99 pund eller 59.99 pund for ejere af den tidligere version.



Du kan også importere grafik, som kan forstørres eller strækkes alt efter behov.



Her ser du WordWorth's preview i funktion, bemærk at du kan se mange sider ad gangen, hvilket skaber et godt overblik over teksten.

Nye spillfirmaer blomstrer

I kolvandet på det tidligere SuperSoft ApS' konkurs er der dukket ikke een, men hele fire nye distributører op på den danske softwarescene. Scandinavian Entertainment Software (som du sikkert så annoncen for i sidste nummer), Supersoft A/S (det er rigtig nok!), Interactivision og nu også Funware A/S. Hvor SES beskæftiger sig med både distributør og forhandler siden er Funware, Supersoft A/S og Interactivision "kun" distributører. Udover softwaren sælger Funware hardware, dog mest spil-relateret udstyr såsom joysticks, specielle joystick-rat, flight-sticks og trackballs. Her gør SES i næsten det hele, og sælger desuden computere og perifert udstyr inkl. Sega og Nintendo.

Aldrig har dine chancer for at få fat i dine ønske-spil været større! SES, Nørrebrogade 1 (butik), 2200 København N., tlf.: 3139 6366
Funware, tlf.: 4242 4058
Supersoft A/S, tlf.: 86 18 32 44
Interactivision, tlf.: 86 88 27 00

Du kan læse mere om det "gamle" supersoft konkurs i næste nummer.

ROCHARD HARDDISK

Superhurtig 15 ms harddisk.
Incl. strømforsyning og
indbygget miniblæser.
Mulighed for RAM i
trin på 2, 4, og 8 MB.
Rekvirer gratis infor-
mationsmateriale!



Rochard passer til A500/A500+
Harddisk til A2000 fra 3598,-
Harddisk til A600 fra 2998,-

105MB

4998,-

210MB

6998,-

Her har du et lille udpluk fra vores store udvalg:

AMIGA COMPUTERE

Ved køb af Amiga
medfølger 2 spil
A600 standard 2898,-
A600 m/20 MB harddisk 4498,-
**A600 m/85 MB
harddisk 6798,-**
A2000 u/skærm 5998,-
A3000 u/skærm 13998,-
A4000 u/skærm 18998,-
CDTV med tast. + drev 6998,-
A600 med indbygget
Kickstartomskifter
til 1.3 tillægspris 850,-
1960 Multisync skærm 4498,-
Amigamonitor 1084S 2298,-
Kabel til 1084 samkøb 100,-

DISKETTEDREV

Budgetdrev 3,5" extern 698,-
ZYDEC kvalitet 3,5" ext. 798,-
Amitech Silent 3,5" ext.
med NO-CLICK 798,-
ROCLite verdens bedste
3,5" ext. med NO-CLICK
og VIRUS-KILLER,
superlille kun 23mm høj 898,-
Q-TEQ 5,25" extern 1398,-
Citizen intern A500 698,-
Citizen intern A2000 698,-

DISKETTER

3,5" Noname
japanske 10 stk. 45,-
3,5" Noname
japanske 100 stk. 398,-
3,5" GOLDSTAR
mærkevarer 10 stk. 55,-
3,5" GOLDSTAR
mærkevarer 100 stk. 498,-

Public Domain

Kom ind i butikken og fyld disketterne
efter eget valg fra den store FRED-FISH
samling på CD-ROM. Pr. disk incl. disk. kr.

JOYSTICKS

TURBO Micro autofire 48,-
Junior Stick 98,-
SuperCharger 198,-
SuperBoard m/stopur 298,-
TOPSTAR supersolid 298,-
Jetfighter flyflg. 268,-
Quickjoy fodpedal 298,-
Competition PRO5000 198,-
Competition PROSTAR 278,-
Navigator håndmodel 298,-
The Arcade Classic 279,-
The Arcade TURBO 329,-
The Arcade TURBO super 349,-

KABLER

AMIGA-SCART-TV 2m 198,-
AMIGA-SCART-TV 4m 248,-
4 spillerkabel 148,-
stereoanlægs-kabel få
Amigalyd på dit anlæg 2m 98,-
5m 148,- 10m 198,-
printer-kabel par. 98,-
forlænger til mus/joy 3m 98,-
specialkabler laves
på bestilling - RING!

MUS

ZYDEC kvalitetsmus 298,-
Speedmouse lækker 198,-
AMITECH MUS 298,-
GI6000 OPTISK 798,-
Zydec Trackball 498,-
Museholder 48,-
Musemätte 48,-
Jojmaster omsk. mus/joy 229,-

EXTRA TILBUD

Delux Paint III
incl. DK-manual 298,-

PRINTERE

Alle printere incl. papir,
driver, farvepatron & kabel.
STAR LC-20 9 nål 1898,-
STAR LC-20 9 nål farve 1998,-
STAR LC24-20 24 nål 2998,-
STAR LC24-200
24 nål farve 3998,-
STAR SJ48 64 dyser
inkjet 360 DPI, 2698,-
Citizen 224 24 nål farve 2998,-
Citizen 224-e 24 nål farve 3298,-

RAM-UDVIDELSER

512 kB til A500 m/ur 298,-
2/8 MB udvidelse med 2MB,
lige til at sætte i siden
på A500/500+ 1898,-
1 MB til A500+ 748,-
1 MB til A600 m/ur 798,-
1 MB SIMM-modul 398,-
2 MB ROCTEC TILBUD 1098,-

LYD-UDSTYR

SmartSound Sampler 398,-
MEGA-MIX Sampler 598,-
ZY-FI stereosystem 498,-
Micro MIDI interface 498,-
MIDI-MASTER interface 698,-

VIDEO-UDSTYR

ROCgen genlock
incl. software 1598,-
ROCgen-plus genlock
med 2 FADE-knapper,
RGB-THRU, KEY-stik,
softw., m.m. 2498,-
ROCKEY Videoeffektbox
til RG+ 3498,-

DIVERSE Add-On

Action Re. MK3 A500(+) 998,-
Action Re. MK3 A2000 1198,-
Modem fra 998,-
Kickstartomskifter man. 298,-
Kickstartomskifter auto. 348,-

QUICK KAREN

Kombineret extert RAM & ACCELERATOR-
kort. Du kan opbygge Quick-Karen helt efter be-
hov. Start f.eks. med en "almindelig" RAM-udvid-
else på 2 MB og udvid den til en 14 MHz Acce-
lator for bare 500 kr. Kan udvides op til 68030 40
MHz med 8 MB 32 BIT RAM. Ring og få tilsendt det
særlige informationsark, med tilhørende prislister.

Leveres i eksklusivt alu-kabinet
med gennemført DMA-port

PRISEKSEMPLER

Quick Karen grundbox,
0 MB RAM 1398,-
Quick Karen grundbox,
2 MB RAM 1898,-
Quick Karen grundbox,
8 MB RAM 3998,-
Accelerator upgrade 14 MHz
Grundbox, 0 MB +
14 MHz Accelerator 500,-
Grundbox, 2 MB, 14 MHz
Grundbox, 8 MB 1798,-
2298,-
4398,-

Quick Karen 30
(priser komplet med grundbox)
Med 680EC30 25 MHz 0 MB RAM 2998,-
Med 680EC30 40 MHz 0 MB RAM 3398,-
Med 680EC30 25 MHz med
4 MB 60 ns RAM 4998,-
Med 680EC30 40 MHz med
4 MB 60 ns RAM 5298,-
4 MB (32-bit) 60 ns RAM upgrade 1998,-

Ved upgrade fra Quick-Karen 14 kan
der fratrækkes mellem 800 og 1000 kr.
fra ovenstående

Der tages forbehold for evt. prisændringer, som følge af dollar kurs eller ny EF-antidumping-afgift.

NYHED Vidi 12 bit

Helt ny Videodigitzler til
både VHS og S-VHS. Real-
time s/h og perfekte farvebil-
leder. 4096 HAM. 262000 HAM-
E. Valgfri opløsning. Overscan/In-
terlace/Hi-Res. Indbygget RGB-
splitter. Fantastisk
software til redige-
ring medfølger.

1498,-

TAKE-2
ANIMATIONS PRG.

998,-

PYRAMID

Håndscanner

400 DPI, med 64
ÆGT gråtoner

incl. software

TILBUD
1298,-



KOM ind i vores CITY-af-
deling og se de seneste
SPIL-nyheder!
Eller send en frankeret
kuvert og vi sender den
seneste spilliste.

NYHEDER
HVER UGE!

Ring 42 28 87 00 og
få gratis tilsendt vort
tilbehørs-katalog

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER



BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN
Peder Hvitheldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Daells Varehus
200m til Nørreport St. Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER:
Man.-tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 18.00
Lørdag:
11.00 - 14.00



POSTORDRE TIL HELE LANDET
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf. 42 28 87 00
Postordretelefon er åben
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil
eller send din
bestilling pr. brev.
Vi sender til dig
OMGÅENDE!
Porto for for-
sendelse kr. 25,-
uanset vægt
Efterkravsgebyr

COMPUTER HOTLINE 93

Alien 3 i din hule hånd

Vi troede vi havde set det hele herinde. Trådløse joysticks, joysticks formet som håndgranater osv. men vi blev nu alligevel overraskede over Cheetas nye serie med kendte filmfigurer. Her er håndtaget på joysticket udformet som Alien fra Alien3, som hovedet på T1000 robotten i Terminator 2, som Batman eller sågar Bart Simpson. Tjaa, det ender vel med at man kan få Meryl Streep på joystick. Hvis du skulle være interesseret er adressen:

Cheetah International
Cheetah House
Bedwas Business Park
Bedwas, Gwent NP1 8DU
England
Tlf: 009 44 222 867777
Fax: 009 44 222 865575



Få ram på Amiga 600

Nu er der godt nyt til alle A600 ejere, som gerne har villet udbygge deres maskine med noget mere RAM. Nu kan du nemlig få både 2 og 4 MB udvidelser i kreditkortstørrelse, der passer ind i PCMCIA porten. I skrivende stund er de endnu ikke i handelen, men det er kun et spørgsmål om uger før de kan fås i butikkerne - måske samtidig med at dette blad udkommer. Prisen bliver omkring 1300 kr. for 2 MB og 2000 kr. for 4 MB versionen. En producent er sågar igang med et faxmodem-kort, en Ethernet adapter og et SCSI interface, der også passer i "kreditkortporten". På billedet ser du Mitsubishi's bud på fremtidens lynhurtige "diskette". Det er et 512 K RAM-kort med 2 batterier. Det store sørger for at kortets indhold ikke bliver slettet, hvis du slukker Amigaen eller hiver kortet ud, mens det lille er en ekstra sikkerhed, der sørger for at bevare dine data mens du udskifter det store batteri.

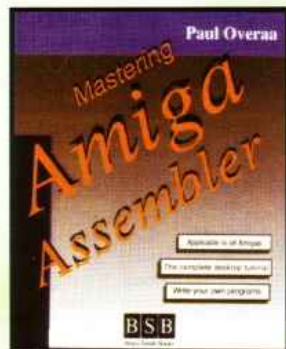


Få styr på maskinkoden

For dem der ønsker en guide til assemblerprogrammering på Amigaen, er Mastering Amiga Assembler skrevet af Paul Overaa en series overvejelse værd. Med bogen følger en disk med alle programeksemplerne fra den 400 sider lange bog.

Emnerne i bogen strækker sig fra de fundamentale assembler begreber til de mere processorspecifikke instruktioner. Du bliver desuden oplært i hvordan du laver korrekte low-level intuition- og grafikrutiner, samt hvordan du skal gøre brug af headerfiler og den af den officielle Amiga dokumentation.

Interesseret? I så fald kan bogen fås for den beskedne pris af ca. 25 pund (ISBN 1 873308 11 6).



VIRUS NYT!

De sidste updates af dine favoritter pr. 27-11-92:

| | |
|--------------------------|-------------------|
| BootX Kickstart 1.2/1.3 | version 4.50-1.68 |
| BootX Kickstart 2.04/3.0 | version 5.22-1.73 |
| VT | version 2.47 |
| Virus Checker | version 6.19 |
| FindEmAll | version 5.40 |
| VirusZ | version 2.27 |
| Virus Interceptor | version 1.03 |

I det sidste halv års tid er der kommet en masse "trojanske heste" rettet specielt imod bulletin-boards. Ingen af de nedennævnte trojanske heste smitter, men aktiveres når man afvikler programmet. Nogle trojanske heste er destruktive. Andre infiltrerer BBS'et og stjæler f.eks. passwords. En hacker kan således nemt uset overtage hele dit bulletin board (BBS'et).

(En trojansk hest er et program, der udgiver sig for noget andet end det virkelig er. Man kan således bruge det længe førend man opdager skaden).

Kort oversigt over aktuelle trojanske heste:

DSC101-TROJAN:

Infiltrator-program rettet mod bulletin-boards. Længde: udpakket 33152 bytes. Har til formål at infiltrere et BBS og finde navne og passwords.

EXPRESS 2.20 TROJAN:

Meget destruktivt program specielt rettet imod bulletin-boards og harddiske. Programmet består af følgende:

1. File Express 2.20, længde 194064 bytes

2. File albon, længde 776 bytes
Denne trojanske hest er blevet fundet på mange bulletin-boards i en fil kaldet "d-aex220.lha", længde 135400 bytes, angivet som en ny AmiExpress version.

POWERPACKER 3.2 TROJAN

Længde: udpakket 9880 bytes. Søger efter følgende: BBS, DH0:BBS, DH1:BBS, DH0, DH1, for at slette alle BBS-filer. Oprindelse: qtx_pov. Lzh.3.2 139670 bytes.

SNOOPDOS 1.6 TROJAN

Et infiltratorprogram rettet imod AmiExpress programmet. Oprindelse: SNO-OPD16.LHA 35444 bytes. Skader kun bulletin boards.

TIMER TROJAN

2 filer: timer længde: 4812 bytes, set-map længde: 1712 bytes. Dette program har til formål at infiltrere et BBS og finde navne og passwords.

TROJAN 3.0

Længde: 10536 bytes. Infiltrator-program rettet imod bulletin boards.

Skader KUN bulletin-boards. Programmet har til formål at infiltrere et BBS og finde navne og passwords.

ZSPEED TROJAN

Længde: 9556 bytes. Denne trojanske hest er fundet i filen: XPRZSPEED.LHA, længde 8703 bytes. Programmet skader bulletin-boards der bruger AmiExpress (alle filer vil blive slettet. Skader ikke normale harddisks.)

The New Superkillers med alle de ovennævnte viruskillere kan fås i mange forretninger på dansk. Eller du kan bestille den for 30 kr hos:

SHI
Martin Harbo
Sensommervej 167
DK-8530 Hjortshøj

Virus telefon hotline: 8622 9401

COMPUTER HOTLINE 93

Den nye DeluxePaint er klar!

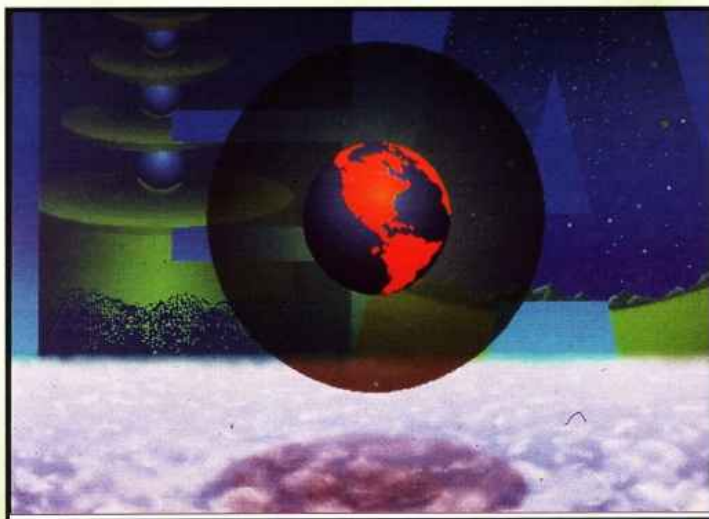
I sidste nummer af DNC kunne vi meddele, at en ny Deluxe Paint havde set dagens lys, med et par nye smarte features, der også er tilgængelige for dem, der har det nye AGA-chipsæt. Alle Amiga 1200 og 4000-ejere med Deluxe Paint IV AGA får samtidig det fulde udbytte af deres maskiner, og det er ikke småting, de kan udrette!

En speciel HAM 8-mode, der kan lave HAM i 8 bit-maps, stiller ikke mindre end 64 farveregistre og mere end 262,000 farver til rådighed for brugeren. Op-løsningen kan blive helt op til 1280*400...

Af andre features kan nævnes, at Be Square-featureen kan bruges på samtlige indbyggede brushes, at der fremover kan laves morphs der fylder hele skærmen (forudsat du har hukommelsen til det), at skalerbare fonte kan bruges til at skrive tekst på skærmen, samt at der er fuld kompatibilitet med de foregående versioner og de andre computer.

Så er du til computergrafik, ville det måske være en god ide at investere i en af de nye computere, og Deluxe Paint IV

Den danske pris regnes med at være lidt over 1000 kr.



Snyd din Amiga til en Gigabyte RAM

Begrebet virtuel RAM betyder at du narre din computer til at tro, at en angivet del af din harddisk er RAM. Den virtuelle RAM er noget langsommere (afhængigt af din harddisk) end normal RAM, men til gengæld er der masser af den, hvilket godt kan være belejligt i mange situationer. Hidtil har virtuel RAM været forbeholdt specifikke programmer, så som SunRize Industries Studio 12 og Studio 16, men nu kan du ved hjælp af programmet GigaMem få 1 gigabyte RAM til rådighed for næsten alle programmer. GigaMem stiller dog følgende ret strenge krav til din hardware:

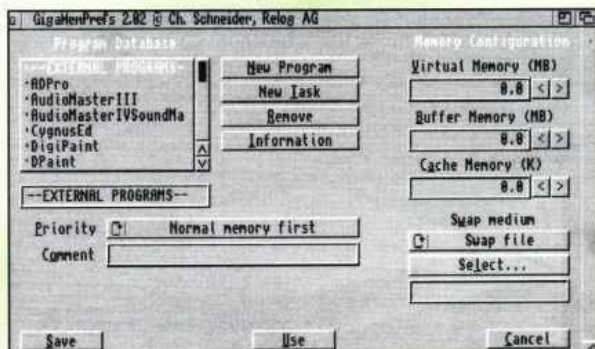
harddisk og minimum 68020 processor med indbygget MMU (Memory Management Unit).

Producenten (BSC Software) hævder at GigaMem understøtter alle eksisterende harddiskkontrollere.

Yderligere information kan fås hos:

HB Marketing

Tel: 009 49 753 686000



Nyt BBS-system til Amiga

Så er det tid til at vente lidt (!), hvis du går med eget BBS i tankerne. Mechanical Engineering i USA overtog nemlig Star-Net for små 2 måneder siden og er nu så tæt på at være klar med MEBBS-Net, at der næsten er tale om et forårskøb!

For dem, der kender Star-Net, vil der være utallige forbedringer i det nye system, der langt overgår fantasierne om, hvad der er muligt med dette sagnomsprungne BBS-system. Af features kan bl.a. nævnes support for flere postnet, ekstrem høj hastighed på post-håndteringen, og en langt højere stabilitet end hidtil set hos noget BBS-system. Endvidere vil rygtet vide, at MEBBS-Net får den meget positivt omtalte storfil-base, som gør alting væsentlig hurtigere og fyldere mindre på harddisken.

Der bliver tale om en ægte 2.0 support, selvom det dog sagtens kan køre under kickstart 1.3

Prisen? Omkring 750 danske inflationsramte med opgraderingspris for Star-Net ejere på omkring kr. 100,-

Yderligere information hos Tom Sandfeld, Dansk Star-Net/MEBBS-Net support på tlf.: 8643 3464

Sælg din Amiga!

Hvis du ikke allerede har opdaget det, så er vores "læsermarked" gået hen og blevet en telefon-service i stedet. Og indtil nu har det været en stor succes. Hvad flere ikke ved er, at du faktisk, ud over at sælge eller købe brugte Amiga'er ell. udstyr, også kan bruge telefon-servicen til at komme i kontakt med andre Amiga-freaks.

Hvis du f.eks. har brug for en grafiker i din demo-gruppe, eller søger løsningen på et eventyr-spil, så læg din annonce ind i Amiga-sektionen. Det vil så sige, at hvis du i stedet ER den grafiker, eller HAR den løsning der savnes, så kan du også ringe ind til telefon-servicen (eller ringe til annoncen direkte!)

Telefonnumrene til vores service er:

9013 2222 (køb, salg og bytte af både hard/software og informationer)

9023 3344 (aflytning af indtalte annoncer - "er der nogen der har løsningen til Indy 4?...")

Se iøvrigt annoncen for telefon-servicen andetsteds her i bladet.

24 BIT RETINA

Dansk software

Retina er et 24 Bit grafikort, der kan vise videoopløsning (740x600) flimmerfrit (non-Interlace) 24 Bit farver (16.7 Mio.). Til videoanvendelse er dette det optimale farveantal (TRUE COLOR), da billeder kan bearbejdes uden tab af opløsning eller farver. Til DTP eller CAD kan der arbejdes med endnu højere opløsning (max 1280x1040). Retina kan udstyres med 1, 2 eller 4 MB RAM. Med 2 MB RAM kan alle opløsninger vises. Med 1 MB RAM kan 24 Bit kun vises i reduceret opløsning. Med 4 MB RAM kan du have flere billeder i RAM på en gang, som der kan skiftes øjeblikkeligt imellem. Dette muliggør lynhurtige animationer. Retina er meget flexibel i punktfrekvensen, så du kan bruge 1084, VGA eller MultiSyncmonitor. VDPaint (normal pris 4000,-), pt det bedste og mest avancerede 24 Bit tegneprogram medfølger. OS 2.0 brugeroverflade med overskuelig musestyring og fuld ARexx support. Workbencs emulation gør det muligt, at køre alle programmer der kan køre under OS 2.0 via Retina. Retina arbejder med 32 Bit RAM, 60 MHz, samt 32 Bit grafikcontroller med speciel BitBlit-Logik.

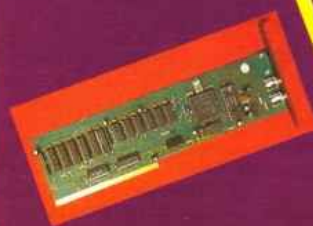


A2000/3000/4000

CHOKPRIS:

| | |
|----------------|--------|
| Retina m. 1 MB | 2995,- |
| Retina m. 2 MB | 3195,- |
| Retina m. 4 MB | 3695,- |

VLAB



| | |
|--------------------------------|--------|
| VLAB A500/A600: | 3295,- |
| VLAB 2/3/4000: | 2795,- |
| NYT VLAB-S-VHS (Y/C) 2/3/4000: | 2995,- |

Real Time Farvedigitiser.

Grab billeder fra video, videokamera, tv m.m. VLAB laver kontinuert realtime aflæsning af de to FBAS-(CVBS) input. De indkommende billeder overvåges via et monitorvindue, så tidspunktet for grabbing af et billede kan afpasses meget præcist. På kommando bliver de digitale data indlæst i de 768 kB Cache-Memory på VLAB. Billedet haves nu i YUVN format, og kan konverteres til alle de kendte Amigaformater samt 24 Bit. Billedet kan nu behandles i DPaint eller tilsvarende programmer. En kontinuert sekvens af billeder kan indlæses direkte på harddisk. Dette giver mulighed for udvælgelse af det bedste billede i en sekvens, eller produktion af en animationssekvens. VLAB leveres med OS 2.0 brugeroverflade med fuld AREXX support, dansk software, ADPro2.Loader samt indbyggede TBC-kredsløb.

VLab understøttes pt af Nucleus-SingleFrame-Controller, TV-PAINT, VD-Paint, animationsprogrammet Clarissa, AdPro2, CDXL-Toolkit (Pantaray) m.m. Se test i "Det ny Computer" nr. 12-92, eller "Fokus Data" nr. 2-92. Vlab demo-disketter tilsendes ved indbetaling af kr. 30,- på gironr. 9404996 tilhørende Evolution Danmark.

| | |
|---------------------------------|--------|
| Kickstart 2.0 ROM+ MultiCom | 495,- |
| 2.0 ROM+Omskifter + MultiCom | 650,- |
| Kickstart 1.3 ROM | 230,- |
| Kickstart 1.3 ROM + omskifter | 395,- |
| MegaChip 500/2000 incl. Agnus | 1995,- |
| MultiMegaCard II, 2-8 MB A2000 | 1495,- |
| DelInterfaceCard A2000 B/C | 1795,- |
| MultiEvolution som Ramudvidelse | |
| 2/8 MB, u/HD, forberedt til HD | 2195,- |
| CD-ROM, SCSI II | 3495,- |
| Tips & Lotto | 495,- |
| 4 D-Base | 495,- |

Prøv Formula II BBS
Information-Konkurrencer
315 MB PD, 1200-HST v42 BIS
43-432463

MAESTRO PRO

A2000/3000/4000



Kr. 4295,-

Med Maestro Pro kan du nu indlæse lyd (16 Bit stereo) direkte til harddisk, bearbejde den, og igen udlæse den via den optiske digitale udgang. Som kilde kan DAT, CD, Digitalforstærker m.m. anvendes. I forbindelse med DAT kan også analoge kilder (mikrofoner, båndoptager m.m.) anvendes. Idet de AD/DA konvertere DAT er udstyret med benyttes. Amiga'ens normale analoge lydudgange kan også benyttes, men i stedet for de traditionelle 8 Bit får du nu 14 Bit stereo på din Amiga. Online effekter: Hall, Ekko, Karaoke eller frasoortering af SCMS-Bit (DAT-DAT kopi beskyttelse). Offline effekter: Sample, rediger, blanding, skalering m.m. OS 2.0 brugeroverflade med fuld ARexx support. Lagerforbrug 180 kByte/sek.

MULTIEVOLUTION 3.0 UPDATE



Markedets hurtigste harddisk nu med:

- 2-8 MB RAM ● næsten lydløs ● Dansk manual og software ● Ultra kompakt
- Total support af commodores RDB struktur ● AutoBoot v/ 1.3 og 2.x ● Auto Drive Change, automatisk registrering ved SyQuest skift ● Understøttelse af TapeStreamer, optisk pladelæger og CD-ROM ● Specialsoftware til konfigurering af Quantum harddiske ● Leveres køreklar ● Brugervenlig OS 2.0 brugeroverflade, med menuer og musestyring ● ARexx support ● Uforandret høj overførsels hastighed ● Gennemført SCSI-bus ● Formatteringsbeskyttelse ● Afbrudelse af systemet via tastatur ●

A500/2000/3000/4000

| | | | | | |
|----------------|--------|---------------------------|--------|------------|--------|
| 42 MB Quantum | 3395,- | 120 MB Quantum | 4995,- | + 2 MB RAM | 800,- |
| 85 MB Quantum | 4095,- | 240 MB Quantum | 6995,- | + 8 MB RAM | 2900,- |
| 105 MB Quantum | 4695,- | Update MultiEvolution 3.0 | 450,- | | |

Evolution Danmark

Tlf 31745608 Alle priser er incl. Moms og 1 års garanti.

Fransk kys til spilbranchen

I udkanten af Paris ligger et firma, der har ambitioner om at puste nyt liv i en branche, der ellers har satset på gammelkendte temaer. Vi besøger Coktel Vision, der tydeligvis har drømme om at nå den absolutte top.

Af Christian Sparrevohn



En meget typisk situation for Emmanuelle. Med mere end 60 computerblade fordelt over hele verden, snakker hun meget i telefon.

Det hele startede en tidlig august-dag, da jeg fik et mærkeligt opkald. Pigen hed Emmanuelle, og målet var at få mig til at besøge et firma, jeg aldrig havde hørt om. Efter samtalen stod der "Cocktail Vision" på mit ark, samt en lille note om "et lille firma, der har noget, de gerne vil vise". Lidt overbærende aftalte jeg et møde, og kort tid efter kom en venlig fax, der gjorde mig opmærksom på, at navnet skulle staves "Coktel".

I London viste det sig, at Coktel Vision så afgjort havde noget, de gerne ville vise. Først an af megatitlen Inca (se preview i DNC nr. 12/92) blev der lagt op til et orgie af lyd og billeder, der så afgjort adskilte Coktel fra de evige kloner, man ellers bliver mødt med på den slags udstillinger.

At Coktel var vilde med at få opmærksomhed, skulle blive bekræftet senere. Kort tid efter blev jeg inviteret til Paris, for at besøge dem, og for jeg vidste af det var der bestilt en flyrejse, et hotel og en taxi, der kunne tage mig afsted. Jo, Coktel Vision forstår at smede, mens jernet stadig er sydende af nysgerrighed.

Hovedkvarteret

Ligesom så mange andre var Coktel Vision optaget af et stort fransk show, Super Games, og resultatet var et krater af papkasser, en sø af spillpakninger og en folkevandring af forvirrede PR-folk. Blandt dem Emmanuelle Kreuz, der måtte stoppe sin endeløse vandring for at svare på spørgsmål.

Det er hun faktisk ret kvalificeret til. Grundet en temmelig blandet opvækst har hun tillært sig fem sprog, og under vores samtale ringede telefonen adskillige gange, og der blev svaret på tysk, fransk, engelsk og italiensk.

Coktel Vision blev startet i 1984, og i modsætning til en lang række udgivere, der hovedsageligt satser på freelance-programmører, sattede man fra starten på inhouse-programmørerne, der udgør ca. 70% af de 65 ansatte, herunder en afdeling i Bordeaux.

Coktel Vision var fra starten ikke særlig om sig, men kom så



Frederic Darthenay er markedschef og er på dette ikke-særlig-opstillede-billede i gang med at undersøge markedet.

sandelig efter det. ADI, deres undervisningssoftware, har på bare et år solgt 200.000 eksemplarer i Frankrig, og harskabt en nød-

vendig base for at kunne gå i gang med mere ambitiøse foretagender - her tænkes der især på multimedier, der er Coktels Visions egentlige vision.

Totalunderholdning

Coktel Vision har derfor især satset på CD-Rom, CDI og PC, men vil stadigvæk udgive spil til Amigaen, heriblandt de kendte Fascination, Ween og Goblins. Meget tyder på, at succesen er inde for rækkevidde. Distributionsaftaler med Digital Integration og især Sierra har gjort det muligt at nå rundt til hele verden - selvom der til tider er problemer.

Sierra, der har lovet at udgive alle Coktel Visions spil i USA, forlangte f.eks. at alle de erotiske scener skulle pilles ud af Fascination, for man kunne sende det på markedet.

Det skulle gerne gøre jorden for store fremtidige udgivelser, og Coktel Vision har også titler på vej, der så afgjort vil udnytte det

Goblinerne kommer

For dem der ikke spillede forgængeren, kan vi berette, at Goblins er et "typisk fransk spil". Grafikken er meget tegneserieagtig, og handlingen foregår i et fortryllet land, hvor en række gobliner lever det søde liv. Desværre dukker der en lang række problemer op, og vores venner må indstille sig på at arbejde sammen for at overkomme dem.

I Goblins 2 er der sket det kedelige, at kongens søn er blevet kidnappet, og for vores to venner Wrinkle og Flimbus er der ikke andet valg end at komme til undsætning. Spillet byder på ca. 30 skærme og en lige så skør handling som grafik.

På et tidspunkt sætter en urmager f.eks. musik til arbejdet, og derfor laver de to naturligvis en trylledrik, der sender dem ind i en psykedelisk drøm, med et musikband. På forskellig måde skal de få musikerne til at spille, samle noter op fra dem og vende tilbage til den rigtige verden. Lige så sindssyg som handlingen og grafikken er lyden, og Coktel Visions programmør sagde beskedent, at det ville blive det morsomste computerspil, verden nogensinde havde set. Han tuste sin egen grafik, forklarede de kompositoriske genialeiteter bag sin egen musik, redegjorde med Shakespeares poesi for handlingen og begyndte at fortælle om alle de priser, han regnede med at modtage! Coktel Vision er ikke et firma, der ansætter selvudslettende mennesker...



Goblins II byder på grafik, der mest af alt ligner noget fra Beatles' "Magical Mystery Tour"



Helten i Goblins II på vej ind i et hus for at lave ulykker!



Grafikeren Frederic Chauvelot er et af de største grafiktalenter i Europa. Her ved sin tegnebræt laver han Real-Time 3-D-objekter, der overgår det meste.



Denne mand har ingen grund til at smile - han laver ikke andet end at kopiere disketter hele dagen. Der er sikkert en del pirater, der gerne ville i praktik hos ham!

store medie. Heriblandt et spil, der går under arbejdstitlen Doralice og som vil fylde over 20 megabyte, ikke mindst på grund af de ægte videooptagelser, der er perfekt gengivet på VGA-skærmen. Spillet kommer ud til marts, handlingen, titlen og plottet er ikke helt

fastlagt, men fotomodellen er fundet, og de første filmsekvenser lover virkelig godt. Doralice bliver sendt rundt mellem fortid og fremtid, skal løse problemer i begge perioder, og befinder sig i et miljø, der er halvt raytracet 3D-grafik, og halv film. Endnu er

styringsinterfacet ikke helt fastlagt, men det understreges i hvert fald, at franskmændene har haft sans for det kunstneriske indtryk.

Emmanuelle er godt træt af alle fordommene om franske spil. Hun mener, at franske spil i højere grad er blevet lige så teknisk gode som de engelske eller tyske titler, men langt mere fremadstræbende og originale.

Grafisk er Coktel Vision i hvert fald blevet pionerer. Takket være film-teknikker, der er udviklet helt unikt blandt de mange programmører, har man mulighed for at scanne og filme 3D billeder og rigtige skuespillere med en hastighed og kvalitet, der ikke er brugt før. Det vil blive tydeligt, når de første spil udkommer, og det første vi kan se frem til, er Inca.

Coktel Vision - fremtiden?

Efter rundvisningen var det ved at blive sent, og trætheden var begyndt at melde sig både hos mig og hos de programmører, der sad lænet over deres blinkende skærme. Men hvor jeg havde besluttet mig for at pakke mine sager og finde en hyggelig restaurant, var Coktel Visions grafikere

og kodere mere stemt for at finde en telefon, bestille et par pizzeria og fortsætte arbejdet med deres nye projekter. Coktel Visions ansatte er vant til at arbejde hårdt, og er meget præget af pionerånd og en glæde ved deres arbejde. Det er den fordel man opnår, når man satser på at holde sine programmører samlet. De virker meget optaget af at hjælpe hinanden, og ned til mindste detalje forbedre deres programmer.

Det eneste der egentlig kan true Coktel Vision, og muligvis blæse af vejen mod toppen, er en manglende vilje til at gå på kompromis med kvaliteten. Som det er i dag, satses der utrolig meget på at pudse spillene af, lave mange måneders research og købe alt det udstyr hjem til programmørerne, som de overhovedet kunne drømme om.

Endnu er multimedia-markedet ikke stort nok til at bære den slags investeringer, men hvis Coktel Vision fortsætter de gode Incatoner, er det slet ikke umuligt, at de selv kan bane vejen for fremtidige projekter af den størrelse. De er selv optimister, og regner snart med at bruge de avancerede 3-D-teknikker til nogle interaktive detektiv-spil.

- Og så kan de jo passende sætte detektiverne til at finde ud af, hvorfor de hedder Coktel Vision - det ved ingen af de nuværende ansatte!

ADI er tilbage

Coktels guldmaskine har været undervisningsprogrammet ADI, der alle har et lille rumvæsen i hovedrollen, som den tålmodige underviser i fransk, engelsk og matematik. I ADI 2 er der egentlig ikke tale om undervisning i traditionelle fag, men mere i selve brugen af computer.

ADI 2 er bygget op som et et arbejdsværktøj med ur, lommeregner, bøger og meget mere. Derudover er der en lang række værktøjer, der alle fungerer sammen på den ene eller den anden måde. Der er et rimeligt avanceret tegneprogram, mulighed for at lave musik, mulighed for at lave animerede og interaktive postkort, der reagerer med lyd og billede, hvis der trykkes forskellige steder, en afdeling til at lave simple spil med og. Alting kan nemt kædes sammen takket være et "point-and-click"-interface, og der kan installeres nye applikationer, herunder også de fleste af de programmer, andre firmaer laver.

Det er ikke sjov altsammen. Som i de andre ADI-spil er der også prøver, der tester ens almen viden, og jo bedre man klarer sig, jo mere af programmet får man at se og jo mere kan man lave.

DEN EVIGE MYTE

Hvis man er ambitiøs, gør man noget ud af sin research. Det ved Coktel Vision, og sendte programmøren Yannick til Peru for at undersøge de gamle inkamyster. Hans utallige fotografier og hundredevis af sideres noter danner grundlaget, for det, der tegner til at blive det mest imponerende, computerspillet endnu har set.

Kort fortalt indser den sidste inca-kejser, at hans land vil blive erobret af spanierne. Men før han lader sig fange og dræbe, indfryser han al inca-magien og de mange mystiske evner, så spanierne ikke får mulighed for at misbruge dem.

Imidlertid forudser han også, at der femhundrede år senere vil komme en ung mand, der bærer navnet El Dorado, og som vil forstå at udnytte magien til at blive den nye kejser over det glemte folk.

Programøren og grafikeren Frederic Chauvelot har brugt rigtige skuespillere til alle mellemsekvenserne (heriblandt hovedsageligt familiemedlemmer!), og alting er gengivet i perfekte filmsekvenser.

I rumskib

Spillet starter i et rumskib, hvor El Dorado skal flyve rundt og løse forskellige problemer, krydret med actionsekvenser. Problemerne er lidt ud over det sædvanlige, og består bl.a. af forsøg på at skabe liv med inca-magi og genmanipulationer. Snart bliver El Dorado taget til fange af sin spanske modstander, efterfølgeren til datidens soldater, og skal kæmpe/løse sin vej ud gennem en karavel, der svæver i rummet, og som er beskrevet med et Virtual Reality-miljø, der slår alt, hvad der tidligere er set på en hjemmecomputer. For at få adgang til et særligt kapel, skal El Dorado midlertidigt omstille sig til kristendommen, pludselig forfølger han fjender i en hæsblesende 3-D-jagt til a la Dodsstege-scenen i Star Wars og meget, meget mere. Fællesteget for den meget alsidige handling er den perfekte blanding af film og grafik, ray-tracing og scanninger - en teknik, der vil blive et kendetegn for fremtidige Coktel Vision-spil.

Hvad gør, at spillet tegner så fantastisk, er ikke bare grafikken og lyden, der består af perfekt gengivet tale og et selvstændigt soundtrack, men også den trofasthed over for de gamle myter og autentiske personer, der optræder. El Dorado flyver ganske vist gennem rummet, men det er på jagt efter glemte skatte og kongeriger og for at løse og forklare mange af de mysterier, der står beskrevet i enhver historiebog. Til sidst skal El Dorado have et ægte opgør mod spaniernes efterfølgere, indtil han endelig kan samle folket og genoplive myten. Men hvad der derefter sker, vil programmøren ikke afsløre for os. Som han siger "nogle mysterier i livet må man selv opleve." Hvorfor skulle man også undervurdere sit spil?

Selvom Inca ikke kræver meget harddiskplads (sammenlignet med nogle af de titler, vi nævnter her), må PC'erne nok forberede sig på at finde det store udstyr, de detaljerede skærme og det larmende lydikon frem. Der er noget meget stort på vej.



(box 4) Arbejdsrummet

Ween's programmer var i gang med at lave tegninger til ADI2, og hilste kort, da han fik at vide, at Ween ikke havde fået over 80%. Programmøren bag Gobiins var i gang med en toer, og projektlederen på Fascination arbejdede sammen med en grafiker, på det kommende storspil med arbejdstitlen Doralice. Hvad der måske vil overraske mange er, at projektlederen rent faktisk er en kvinde, og at hun også har stået bag andre erotiske titler som Geisha og Emmanuelle (der begge var ret dristige, men temmelig elendige!). På et forsigtigt spørgsmål om, om det ikke var unormalt for kvindelige projektledere at lave computerspil med så mange nøgne piger, blev der reageret med fransk trutmund, vrede øjne og en masse gløser, jeg gudskelov ikke forstod.

Doralice skulle til gengæld ikke indeholde erotik overhovedet, dels for at tilpasse sig det amerikanske marked, men også for at vise, at Muriel Tramis også tænker på andet end sex! I mellemtiden er det blevet meget udsækket, hvad spillet i virkeligheden skal handle om, hvordan det skal laves og om det overhovedet skal udsendes. Men de skærme og animationer, som jeg fik lov til at se, lovede i hvert fald godt.

Månedens abonnements-vindere!

Det Nye COMputers månedlige præmieudtrækning-hjul landede denne gang i Skælskør! Vi siger tillykke til... Jesper Kolding, der får førstepræmien - et gave-kort på kr. 5000,-!

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmieudtrækning - se iøvrigt annoncen andetsteds her i bladet.

Amiga i 5 år

Jesper Kolding er heldig. Ikke bare har han vundet månedens abonnement-gavekort på kr. 5000,-, han har også lige købt sig en Amiga 500+, der kommer til sin ret når Jesper skal skrive stule og andet - han går nemlig på gymnasiet, 3.g, og regner med at fortsætte med HA-studier bagefter.

Ligesom de fleste Amiga-ejere startede det med en Commodore 64, men allerede i 1987 købte Jesper en Amiga 500. Det var også

det år, hvor han begyndte at abonnere på DNC, så Jesper har haft glæde af bladet i hele 5 år!

Solgte den brugt

For at få råd til at købe den nye Amiga 500+, måtte Jesper dog gøre noget drastisk. Han solgte sin gamle Amiga! Uden udstyr eller noget andet fik han kr. 2.500 for den - noget af et salg må man sige...

Men Jesper var hurtig til at ønske sig en Amiga 1200, da han fik den glædelige nyhed om DNC's gavekort overbragt. Her kunne han iøvrigt fortælle at han havde været til "Metallica"-koncert i Forum, der havde været helt fantastisk - desværre var den også noget tragisk - "det var knap så sjovt, da to personer faldt ned fra balkonen og landede på cemen-

ten, men så skete der da noget spændende!" mener Jesper!

Tillykke herfra!

Men tillykke til Jesper, der har valgt at gavekortet skal gå til Betafon, "de har nemlig også et accelerator-kort, der kunne være interessant", som Jesper udtrykker det!

Vi siger også tillykke til de to der har vundet de skattefrie kr. 1000,- hver, Michael Staghøj i Herning, og Glenn S. Nielsen, Herfølge.

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:


1. præmien, kr. 5000: Jesper Kolding, Dyrehavevej 17, 1.4230 Skælskør
2. præmien, kr. 1000: Michael Staghøj, Tanderupkærvej 20, Studsgård, 7400 Herning
3. præmien, kr. 1000: Glenn Steven Nielsen, Pilevej 27, 4681 Herfølge

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

k. christensen, slagelse, rasmus petersen, skovlunde, morten johansen, idestrup, nicolaj schat-holm, lyng, frederik poulsen, nyk.m., jan mikkelsen, svendborg, jesper hansen, frederikssund, søren nielsen, mørkov, villy jørgensen, drønningmølle, kim andersen, jerslev sjælland, jesper petersen, odense, claus christensen, fiske, nelly kristensen, ålborg, kim hein, årre, rasmus hjortshøj, horsens, rasmus strange petersen, københavn nv, keld madsen, farso, flemming dyhr, karstrup, tommy christensen, holme-olstrup, mikkel jensen, svaneke, alex christensen, charlottenlund, steen møller nielsen, odense sv, søren langballe, struer, kristian karlhøj, målov, leif bertelsen dental, frederiksberg c, lene andersen ebeltoft, lars rødgaard, slagelse, morten hansen, højerg, lars bjelke fisker, ålborg, torben nielsen, brædstrup, sune møller, frederiksværk, jens pedersen, københavn o, anders petersen, grevinge, f. ole rasmussen, brøndby str., jakob jensen, horsens, jeppe kjøller-hansen, necke, rune skou larsen, horsens, jan jønsson, snedsted, palle hansen, skibby, freddy petersen, frederiksværk, jan jespersen, odense, svend larsen, horsens, lars otto-rasmussen, ålborg, thomas bager, randers, brian j. sørensen, løkken, kim larsen, ishøj, lars maack nielsen, kerteminde, torben kristensen, bjallerup, kenneth vandbæk, københavn sv, christian u. søtrup, hellerup.

Tillykke til Jer alle!

ØBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!




ESCAPE

Hvor de nye spil ses

scandinavian entertainment software

PRÆSENTERER



PC

| | | |
|---|-------------------|-------|
| 1 | Commanche | 448,- |
| 2 | Inca | 498,- |
| 3 | Alone in the Dark | 489,- |
| 4 | Wiz Kids | 298,- |
| 5 | Kings Quest VI | 425,- |
| 6 | Hero Quest III | 449,- |
| 7 | Civilization | 448,- |

Amiga

| | | |
|---|-------------------|-------|
| 1 | Amber Star | 375,- |
| 2 | Ashes of Empire | 375,- |
| 3 | Jaguar X3220 | 298,- |
| 4 | Pinball Fantasies | 375,- |
| 5 | Premier | 375,- |
| 6 | Wiz Kids | 298,- |
| 7 | Grand Prix | 398,- |

Alle priser er incl. moms

Postordre

ALT-home er **PC postordreklubben** for dig, der ønsker de bedste titler til de laveste priser. Hvad mener du for eksempel om King's Quest VI til 375,-; Darklands til 398,- eller B-17 til 398,-?

KICK-start er **Amiga postordreklubben** for dig, der ønsker de bedste titler til de laveste priser. Vi kan bl.a. nævne Kyrandia til 325,-; Monkey Island til 349,- eller Civilization til 295,-.

☐ **Ja tak, jeg vil gerne høre mere om, hvordan jeg bliver medlem af jeres postordreklub og får et gratis spil.**

Som medlem får du hver anden måned tilsendt et katalog over 30-50 af de bedste spil på markedet samt mulighed for at spare 20-40% på spillenes normalpris (der er ingen købetvang).

Medlemskab koster kr. 150,- om året.

☐ PC
 ☐ Amiga

Navn: _____

Adresse: _____

Nørrebrogade 1, 2200 København N • tel. 31 39 63 66, fax 31 39 27 17

Mere om Amiga 4000

I vores iver for at få testen af den nye Amiga 4000 med i DNC, nåede vi slet ikke at få tidsskemaerne med. Dem får du her, plus endnu flere nyheder om kommende Amigaer og deres indhold.

Af Christian Martensen

Ved showet World of Commodore i Pasadena, løfte Commodore altså sløret for A4000, Workbench 2.1 (indebærer bl.a. menuer på dansk), OS3.0 og AmigaVision Professional.

Normalt er Commodore ikke først til at omtale ny teknologi under udvikling. Registrerede udviklere har f.eks. kendt til A4000

i over et år, men de holdes i skak af "Non disclosure" kontrakter.

Men da Commodores vicechefingeniør adresserede mængderne ved hans "Keynote Address" var signalet et helt andet. En efter en blev fremtidige planer afsløret! Vi bringer her alle nyhederne, samlet i overskuelige bokse, så du nemmere finder frem til den information, du er interesseret i.

Boks 1: Næste AA chipsæt

Fremtidens chip sæt vil blive inddelt i to kategorier: High- og low-end. Her et blik på "den billige ende":

2 custom chips

- 32 bit DRAM (som AA)
- 57 MHz pixel clock
- ECS/AA kompatibel
- Support for 4MB floppy med CRC checksum i hardware
- 32 bit processor support
- 8x båndbredde forbedring over ECS (2x i forhold til AA)
- 2x hurtigere blitter
- 800x600 med 256 farver ved 72Hz
- 16 bit "true color"-mode (i.e. ikke palette baseret)
- FIFO buffer on serial-porten
- Større Chip-RAM adresseringsområde.



Dette er den nye HAM8 mode man kan bruge med AA.

Boks 2: Fremtidens High-End Amiga chipsæt

- 4 custom chips
- 32/64 bit VRAM (VRAM tillader samtidig tilgang fra video-kredslob og system-bus)
- 57/114 MHz pixel clock
- Support for chunky pixels
- Support for 24 bitplaner
- CD-ROM klar
- Indbygget Frame Grabber
- 1K x 1K skærmopløsning
- 16 bit audio, op til 100kHz samples/s
- Asynkron DMA, dog bagudkompatibelt med synkron DMA
- 12-20x båndbredde forbedring i forhold til AA
- 32 bit blitter, 8x hurtigere
- Mulighed for at have en blitter pr. bitplan
- Hardware billed-udpakning fra HD eller CD-ROM
- ECS/AA kompatibel
- Forbedret genlock support
- 72 Hz refresh
- Processor uafhængig

Disse chips er klar om 3-6 måneder, men der skal nok gå et år eller to før vi ser nye maskiner på markedet.

Hvornår kommer de?

Alle disse informationer er jo med til at tage pusten fra selv den bedste! Bemærk, at disse informationer kommer officielt fra Commodore selv, og de er altså ikke rygter!

Hvornår vi ser disse nye informationer integreret i en fremtidig Amiga, er svært at sige. Selvom de nye specialchips er færdige indenfor et halvt år, skal vi nok ikke forvente Amigaer med den nye teknologi på markedet det første års tid eller to.

Boks 3: AmigaOS's udvikling

- 2.0: Hovedændringer af OS< Skalerbare fonts
- 3D Look
- 2.1: Lokalisering (18 lande)
- CrossDOS
- Nyt harddisk installationsprogram
- Udvidede printer-drivere, incl. ProScript driver
- 3.0: AA Support Multimedia hjælpeprogrammer
- 3.1: Netværk program-interface
- Fil og Printer deling
- DSP understøttelse (DSP = Digital Signal Processor)
- 4.0: Retargetable graphics
- Full PostScript support.



Dette er renderet i normal Amiga HAM.

Boks 4: Commodores mål for Amiga

Bruge AA i hele produktlinjen.
Moduler system-opbygning (som f.eks. med A4000 040 kort).
Hurtigere introduktion af nyere og hurtigere processorer.
DPS teknologi.
SCSI-II Zorro III 32 bit, muligvis inden udgangen af 1992. Vil blive sat på motherboardet af fremtidige maskiner.
Få CD-ROM over hele produktlinjen.
Full motion video.
Billigere og bedre CDTV.
Nyere og bedre multimedia software.
Hurtigere VLSI udvikling (VLSI = Very Large Scale Integration)

Boks 4: Hastigheds-test på Amiga 4000

Boksen, som "manglede" i sidste nummer, kommer her:

(80MB AT/IDE i A4000 målt med DiskSpeed 4.1)

CPU Speed Rating: 3105

Testing directory manipulation speed.

| | | |
|---|------------------|--------------------|
| File Create: | 37 files/sec | CPU Available: 77% |
| File Open: | 59 files/sec | CPU Available: 69% |
| Directory Scan: | 306 files/sec | CPU Available: 49% |
| File Delete: | 285 files/sec | CPU Available: 29% |
| Seek/Read: | 67 seeks/sec | CPU Available: 88% |
| Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer. | | |
| Create file: | 29161 bytes/sec | CPU Available: 89% |
| Write to file: | 29285 bytes/sec | CPU Available: 90% |
| Read from file: | 158192 bytes/sec | CPU Available: 60% |
| Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer. | | |
| Create file: | 171860 bytes/sec | CPU Available: 82% |
| Write to file: | 190368 bytes/sec | CPU Available: 82% |
| Read from file: | 215837 bytes/sec | CPU Available: 77% |
| Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer. | | |
| Create file: | 367412 bytes/sec | CPU Available: 74% |
| Write to file: | 478412 bytes/sec | CPU Available: 69% |
| Read from file: | 491028 bytes/sec | CPU Available: 63% |
| Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer. | | |
| Create file: | 546675 bytes/sec | CPU Available: 65% |
| Write to file: | 759458 bytes/sec | CPU Available: 57% |
| Read from file: | 680893 bytes/sec | CPU Available: 53% |
| Average CPU Available: 69% CPU Availability index: 2142 | | |

Bemærk! A4000 er på markedet med en 120MB harddisk, der meget vel kan være hurtigere.

En kraftkarl til database!

Test af Superbase 4.0 - det ultimative database-program til Amigaen.

Af Torben Hammer

Superbase er et program, som man ikke kommer udenom, når man vil arbejde med store datamængder på en hurtig og brugervenlig måde. Det egner sig især for professionelle anvendere og for kræsne amatører.

Efter lang tids pause har Precision Software bragt en ny udgave på markedet af Superbase Professional: Superbase 4.0. Springet fra v. 3 til 4 betyder væsentlige forbedringer i forhold til den tidligere version (3.02). Der er ikke tale om en videreudvikling af Superbase Prof., men derimod om en omskrivning af PC-versionen til Amiga. Dog har man sørget for at den nye version er fuldstændig kompatibel med version 3.02, så alle datasæt, som er oprettet med den tidligere version problemfrit kan bruges af version 4.0.

En ordentlig pakke

Til testen forelå den engelske version og der er ingen planer om at oversætte den til dansk. Leveringsomfanget er ganske overvældende: En ordentlig pakke på omkring 3 kg, indeholdende to store ringbind med tilsammen over 800 sider, og to disketter med programmerne. Bindet omfatter selve Superbase, og indeholder foruden en systematisk beskrivelse af alle funktionerne også øveafsnit, hvor man trin for trin bliver gjort fortrolig med hvordan man opbygger en database. Bindet indeholder en beskrivelse af formulareditoren og Superbases eget programmeringssprog, DML.

I slutningen af bindet er der to anvendelseseksempler: Et adres-



seringssystem, som kan udskrive adresseetiketter og et børsreglersystem. Begge eksempler indeholder alle listninger af de tilhørende programmer i DML og fyldige kommentarer til programmer og systemopbygningen. Håndbøgerne er meget grundige og instruktive. F.eks. er der en masse skærbilleder til at illustrere teksten.

Begge bind er forsynet med et stikordsregister, dog kunne jeg godt have tænkt mig at hvert register dækkede begge bind, det ville have sparet en del unødige opslag. Det er naturligvis en ulempe, at håndbøgerne er skrevet på engelsk, men med blot et rimeligt skoleengelsk er de lette at forstå.

Hardwarekrav

Programmet kræver mindst 1 Mbyte hukommelse og kan godt køre fra et diskettedrev. Men hvis

man har tænkt sig at oprette en større database og virkelig skal have glæde af den, vil jeg absolut anbefale 2 Mbyte hukommelse og en harddisk. Det er positivt, at Precision Software nu har udeladt donglen (hardwarekopibeskyttelse) og i stedet installerer brugernavnet i programmet. Hvis man installerer programmet på harddisk, er der et specielt installationsprogram, som gør installationen til en leg.

Relationsdatabase

Det centrale punkt for enhver database er den model, som data er organiseret efter. Superbase 4.0 er en relationsdatabase (se Boks 1: Database grundbegreber). Data opdeles i tre forskellige grundtyper: Tekstfelter, numeriske felter og dato/tidsfelter.

Tekstfelter kan nu være op til 4000 tegn i stedet for tidligere 255

og teksten kan ombyrdes; dvs. opdeles i flere spalter indenfor feltet. En særlig type tekstfelt er logiske felter, som kun kan indeholde Y(es), N(o), T(rue) og F(alse). Tekstfelter kan også være "eksterne", og referer derved til almindelige filer, som kan indeholde såvel tekst som grafik.

Numeriske felter har tre undertyper, "Integer", "Long" og "Real". Real kan indeholde et vilkårligt tal, men optager mest lagerplads og er langsommere i brug. Long kan indeholde hele tal fra ca. -2 mia til ca. +2 mia og er moderate med hensyn til lagerplads og arbejds-hastighed. Integer kan indeholde hele tal fra -32768 til +32768, optager mindst plads og er hurtigst at arbejde med.

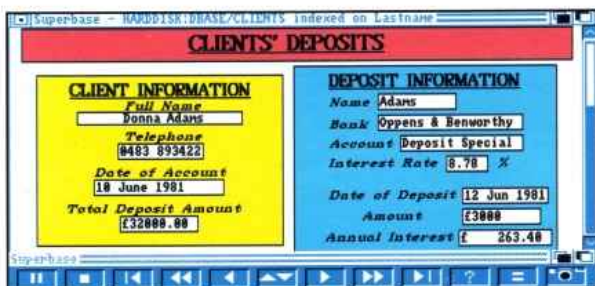
Dato/tidsfelter kan indstilles til alle gængse dato- og tidsformater. Uanset formatet gemmes disse felter som tal og kan altså sorteres og "regnes på".

Flot "look"

En væsentlig del af et interaktivt program er naturligvis brugergrenseskænen. Det var allerede et stærkt punkt ved Superbase Prof. og er her blevet ydeligere forbedret. Udtil præsenterer den nye Superbase sig med et "Workbench 2.0 Look". Alle symbolknapper træder plastisk frem fra baggrunden, hvis man vælger de rigtige farver.

Opdelingen af menufunktionerne er gennemtænkt og logisk. Programmøren har anbragt alle funktioner, som ikke direkte har noget at gøre med databasefunktionen, men snarere har karakter af hjælpefunktioner (teksteditor, serial datakommunikation), under menuen "Utilities". Det samme gælder for alle printerfunktioner, som findes under "Projekt/Print".

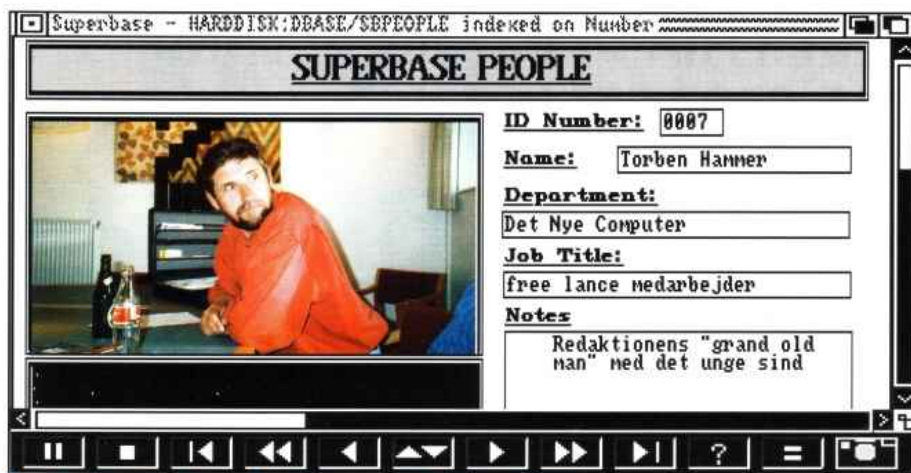
Endelig har man rettet en af de største ulemper ved tidligere Superbase versioner: Alle former for arbejdsdata vælges nu fra en standard filoversigt, også når de ikke befinder sig i det aktuelle arbejds-katalog. Tidligere måtte man hver gang den besværlige vej med at skifte katalog over et særligt menupunkt, hvis den ønskede fil ikke var i det aktuelle. Også tastatur-valg er blevet for-



Med brug af "formulareditoren" bliver det både smartere og mere over-skueligt.



Så nøjternt og teknisk ser et datasæt ud med superbase4.



SuperBase kan bl.a. bruges til at rubricere medarbejderne på DNC!

bedret: Med <+> skifter man mellem åbne datafiler og slipper for den omstændelige procedure med at vælge via menuen. Førhen måtte man angive formatet på etiketter ved hjælp af talværdier, nu laves layout'et helt enkelt med musen.

Import og Export

Superbase kan læse og skrive (konvertere) en lang række forskellige formater: dBase-1,-II,-III, Enable, Lotus 1-2-3, Excel, Logistix, Visicalc og Superplan.

Formulareditor

Man kan naturligvis benytte Superbase både når man indtaster data og når man læser data. Som brugergrænseflade er den dog ikke særlig hensigtsmæssig. Derfor anvender man et særligt program, Formulareditor, til at fremstille en grænseflade, som er skræddersyet til opgaven.

Formulareditoren findes stadig som et selvstændigt program, og benyttes på den ene side til at fremstille indtastnings- og udskrivningsformularer, og på den anden side til at sammenknytte forskellige datafiler til et komplet system (f. eks.: Bogholderisystem = kunde + ordrefil + lagerfil osv.).

Den grundlæggende virkemåde er altså ikke ændret, men der er dog en del nyheder: Selve sammenknyningsprocessen med anvendelse af felt fra flere forskellige datafiler er blevet væsentligt mere overskuelig. Enhver forbindelse mellem to datafiler illustreres grafisk af programmet. Manglende forbindelser mellem filer kan således straks findes. Hvis man ændrer i forbindelsesstrukturen er man heller ikke mere nødt til at slette hele strukturen og begynde forfra (hurra!).

Når man skal fremstille selve formularen, lægges et gitter på hele arbejdsfladen, hvilket gør det meget nemt at placere de enkelte komponenter så de flytter korrekt. Størrelsen af de forskellige

felter kan angives i såvel antal tegn i den aktuelle skrift, som i centimeter eller tommer. Hvis man skal lave objekter, der er større end skærm billedet, ruller dette blot, når musesymbolet kommer til kanten.

Lige så nemt er det at lave formularer, der er bestemt til at blive printet ud. Hvis man ønsker det, viser editoren både en lodret og en vandret linjal, hvis inddeling svarer til den færdige udskrift.

Grafik

Væsentlig forbedret er integrationen af billeder i formularer. Foruden IFF-standard kan Superbase læse PC-standarderne PCX, "Paintbrush" og Compuserve's GIF. Som noget nyt kan man nu omregne farvebilleder i gråskala, og skalere billedet så det passer ind i en given ramme. Endog HAM billedet kan indlæses, men naturligvis går farveprægten tabt, da Superbase kun kan gengive op til 16 farver. Tidligere havde man kun standardskriften Topaz til rådighed, men nu kan hvert datafelt have sin egen skrifttype.

Password

Superbase har tre niveauer af password-beskyttelse. Første niveau giver fuld adgang til at læse, skrive og slette data. Andet niveau giver adgang til at læse og skrive data, men ikke til sletning. Tredie niveau giver kun adgang til at læse data. Når der er benyttet password, vil Superbase spørge efter dette hver gang der åbnes for en fil.

Data-kommunikation

Superbase indeholder et komplet modul til transmission af data til en anden computer, direkte eller med modem via telefonnettet. Man kan indtaste telefonnummer og alle transmissionsparametre som modem initialiseringsstreng, Baud-rate og transmissionsprotokol.

ARexx

Superbase udnytter Amigaens multitasking fuldtud. Rigtig stærkt bliver det dog først, når man henter data direkte ind i andre programmer med ARexx som bindeled. ARexx kommunikerer med de forskellige programmer via porte, hvor meddelelser kan sendes og modtages. Superbase kan naturligvis samarbejde med ARexx og kan endda have flere porte defineret samtidig.

Små minusser

Der er dog nogle småting, som skæmmes det ellers positive indtryk: Ved indtastning i flerspaltede

tekstfelter åbner Superbase et vindue hvis indhold opbygges helt forfra hver gang man trykker på <return>. Ved indstilling af grundparametrene via Set/System Options er det ikke muligt at ændre decimalseparator (.) og tusindseparator (,) til dansk standard som er omvendt. Men heldigvis er set-up gemt i superbase.ini, som er en ASCII fil, og det er således nemt at ændre separatorerne i ini-filen, hvorefter Superbase uden at kny accepterer ændringerne.

Konklusion

Superbase 4.0 er et spændende program med en utrolig masse muligheder, som man ikke lige bliver færdig med. Den medfølgende dokumentation er ganske omfattende, men der er ikke noget overflødigt stof i den, så hvis man ikke er vant til at arbejde med databaser, kræver det et grundigt studium for man mestrer programmet og kan programmere nye anvendelser for det.

Superbase 4.0 er for folk der har brug for en mere intensiv database-behandling. Dvs. firmaer o.lign. som typisk har en næsten uoverskuelig data-mængde at arbejde med (produkter, priser, lager), men også almindelige brugere kan bruge Superbase i det øjeblik man skal have overblik over en samling data-objekter.

Fakta:

Superbase 4.0
Betafon, tlf.: 31 31 02 73

Boks 1: Database grundbegreber

Database

En større samling data, som benyttes i forbindelse med en bestemt aktivitet. (Eks.: Alis er Danmarks Tekniske Biblioteks offentlig tilgængelige database, der indeholder katalogoplysninger på bøger og tidsskrifter fra DTB og andre tekniske biblioteker i de nordiske lande.)

Databasesystemer adskiller sig fra traditionelle EDB-systemer ved at de lagrede data kan anvendes til nye formål som ikke kunne fastlægges ved databasens konstruktion. Der er altså tale om en mere fleksibel datalagring.

Hierarkisk, netværks, relationel

Databaser opdeles ofte i tre hovedgrupper efter deres måde at lagre data på. Den hierarkiske database lagrer data i en hierarkisk struktur. (Eks.: Decimalklassificeringssystemet, som anvendes til folkebibliotekernes fagbøger.)

I netværksdatabaser er de enkelte data sammenknyttet i et netværk. (Eks.: Hypermedie, læs artiklen om "UltraCard" i DNC nr.2/91).

Relationsdatabaser lagrer derimod data i tabeller. (Eks.: Et kunderegister er en tabel, hvor hver post består af følgende oplysninger: kundens navn, vej, by (postnr), land. Posterne er lagret tilfældigt, men databaseprogrammet kan søge (sortere) posterne efter navn (alfabetisk), by eller land eller eventuelt en kombination heraf.)

Sammenknynings

Lad os forestille os at et firma har følgende datafiler (registre) i deres database: kunde, ordrefil, lagerfil. Ved at sammenknytte (sammenligne) indholdet af disse tre filer kan vi f.eks. finde ud af, hvilke kunder der køber en bestemt vare. Hvis vi sorterer denne liste efter antal, kan vi også få at vide, hvem der køber mest af den pågældende vare. De operationer, der skal til for at sammenknytte og sortere oplysningerne i datafilerne, udføres af små programmer, der er skrevet i et programmeringssprog, der er specielt beregnet til den enkelte database, (Superbases programmeringssprog hedder DML). Et godt programmeringssprog kan lave en brugergrænseflade, som helt skjuler "teknikken", således at en ganske EDB-ukyndig bruger efter en kort instruktion kan udføre komplicerede operationer.

BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (6,95 Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

| KODE | EMNE-KATEGORI |
|------|----------------------------|
| 510 | PC'ere og IBM kompatible |
| 521 | Amiga Computere |
| 522 | Commodore 64 & 128 |
| 523 | Macintosh |
| 524 | Andre computere |
| 531 | PC Hardware |
| 532 | Amiga & Commodore Hardware |
| 533 | Andet Hardware |
| 541 | PC Software |
| 542 | Amiga & Commodore Software |
| 543 | Andet Software |
| 550 | EDB-litteratur og manualer |

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

AMOS

Professional

Ved siden af AMOS The Creator og Easy AMOS er der nu kommet endnu en version. I dette AMOS-hjørne vil vi derfor se på, om den nye lever op til sit navn: AMOS Professional.

Af Lars Jørgen Helbo

Omfanget af den nye AMOS er ihvertfald professionelt. En manual på størrelse med den nye bibeloversættelse og ikke mindre end 6 disketter.

Alt fremstår i afdæmpede WB 2.0-farver. Man kunne næsten få associationer til et Microsoft-produkt.

Installation

Det store omfang stiller også større krav til hardwaren. AMOS Pro kan køre på en Amiga med 1 MB RAM; men det går bedre med mindst 2. Programmet kan også startes fra diskette; men en harddisk må absolut anbefales. Med alle hjælpeprogrammer og eksempler fylder AMOS Pro nemlig over 4 MB.

I modsætning til AMOS 1.3 er AMOS Pro kopieringssikret. Umiddelbart kan programmet kun startes fra originaldisketten. Kopieringssikringen kan dog fjernes med installationsprogrammet, som til gengæld skriver brugerens navn i programmet og danner et registreringsnummer. Man kan godt fortælle programmet, at man hedder Anders And; men så får man et ugyldigt registreringsnr. og mister alle update-

muligheder. Det er virkelig et intelligent system, som ikke generer den ærlige bruger.

Editoren

Interpreteren har fået en helt ny editor, med en rigtig Amiga-pull-down-menu. Sammenlignet med den "urtraditionelle icon-menu" i AMOS 1.3 er det et klart fremskridt. Det gælder især, da en række vigtige funktioner stadigvæk kan kaldes med icons. Man kan dog undre sig over, at menuen ikke er opbygget efter Commodores programmeringsretningslinier; men det er vel en detalje. Et andet fremskridt er muligheden for at lade flere filer på en gang i forskellige vinduer. På den måde kan man f.eks. starte et hjælpeprogram eller betragte et eksempel, mens ens eget program forbliver i editoren. Tilsvarende kan man kopiere en blok fra et vindue til et andet. Man kan altså hente en procedure fra et eksempel og kopiere den direkte ind i ens eget program.

Nye kommandoer

AMOS the Creator har lidt over 500 kommandoer, AMOS Pro har ikke mindre end 800. Det er selvfølgelig umuligt, at nævne de

næsten 300 nye kommandoer; men en del af dem findes inden for områderne ARexx-support, printer-styring, animeret tale, afspilning af soundtrack- og midimoduler og IFF-animation. Det er efterhånden svært at finde noget, som ikke kan programmeres i AMOS.

En enkelt ny kommando skal dog fremhæves. Det er ELSE IF. Den bruges, når man skal skelne mellem tre eller flere forskellige muligheder. Eksemplet i boks 1 viser, hvordan det sker.

Der kan indsættes en hel serie ELSE IF kommandoer, og på den måde kan man skelne mellem en række forskellige muligheder. Det kan f.eks. bruges, når programmet skal undersøge, hvilket menupunkt brugeren har valgt.



Disc-Manager er navnet på dette hjælpeprogram, som også er skrevet i AMOS Pro.

Manualen

AMOS Pro har fået en helt ny manual. Den er mere end dobbelt så stor som den gamle og meget pædagogisk. F.eks. viser et lille symbol ved hvert program eksempel, om det skal indtastes i editoren, i direkte modus eller om det ligger på en af disketterne og bare skal lades.

Der er i det hele taget meget godt at sige om manualen. Opdelingen af kommandoerne i emnegrupper er fornuftig, alle kommandoer er udføreligt forklaret, hvert afsnit indledes med en grundlæggende introduktion til emnet, hvert side-nummer er forsynet med et stikord til kapitlet og der er flere registre, så det er nemt, at finde rundt i bogen.

Det eneste jeg savner, er en oversigt over de nye kommandoer. Det ville være rart for alle, som tidligere har arbejdet med AMOS 1.3. Og så kan jeg altså ikke forstå, hvorfor man er gået væk fra den udmærkede spiralindbinding.

Program eksemples

Mængden af program eksemples er nærmest overvældende. Det omfatter bl.a. fire færdige spil og en adresseforvaltning. Dertil skal så lægges, at de fleste hjælpeprogrammer som bob-editor og fil-manager også er skrevet i AMOS.

De mange eksemples er virkelig noget, som gør det nemt for en begynder. Selv den bedste forklaring kan ikke erstatte et godt eksempel, og til AMOS får man alle de eksemples man kan ønske sig.

Opgradering

AMOS Professional skal ikke erstatte The Creator (AMOS 1.3) eller Easy AMOS. De tre udgaver vil tværtimod eksistere side om side. Ideen er, at man starter med Easy AMOS, og så opgraderer til de større versioner i takt med ens behov og kunnen.

For alle registrerede brugere af AMOS og Easy AMOS er det derfor muligt, at opgradere til AMOS Professional. Interactivision, som har overtaget importen af AMOS-produkterne, kan oplyse om de nærmere betingelser og priser samt nærmeste forhandler.

Konklusion

For en overbevist C-programør er det måske umuligt, at bruge ordet professionel i forbindelse med Basic. Men hvis man ikke lider af den slags fordomme, kan man konstatere, at AMOS Pro virkelig lever op til sit navn.

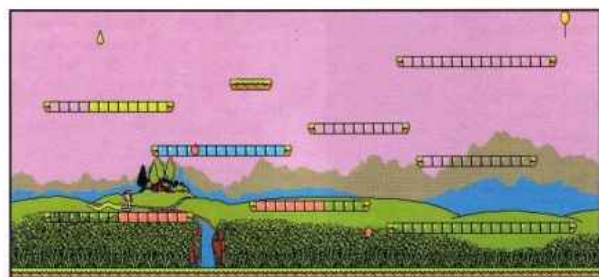
Editoren er absolut overbevisende, manualen er fremragende og der er mange og gode eksemples. Det hele virker gennemtænkt og færdigt, netop professionelt. Det eneste, der mangler, er en passende compiler; men den kommer sikkert også snart.

Fakta

AMOS Professional, pris kr. 859,-
Betafon, tlf.: 3131 0273

Boks 1: Den nye Else If kommando

```
IF A>0
  Print "A er positiv"
Else IF A<0
  Print "A er negativ"
Else
  Print "A=0"<rEnd If
```



"Dithell's Wonderland", et eksempel på, hvad AMOS Pro kan præstere.



"Filofax", en adresseforvaltning, som viser at AMOS kan bruges til andet end spil.

Vejle computerklub

Vores udsendte medarbejder rapporterer fra Vejle, hvor han har besøgt en computerklub, der bl.a. har verdensrekorden i computer-spilleri

Af Bjarne Tveskov

Storstedelen af bilparken i Vejle by består som bekendt af Skodaer, som ikke kan komme op af de mega-bakker der omgiver byen. Men da jeg er så heldig at have en halvgammel cykel istedet for en skoda, var det en smal sag at kæmpe mig op af højdedragene, til Vejle Computerklubs lokaler på Norremarken i Vejle. Hovedkvarteret ligger godt skjult under en discountbutik, men der er nu ikke noget discount over selve VCK, faktisk er det en særdeles aktiv og dynamisk klub. Nogle læsere husker måske VCK fra omtalen af klubbens rekordforsøg i computerspil (DNC 4/92).

Denne lørdag eftermiddag er der en ca. 15 medlemmer samlet, heriblandt klubbens bestyrelse og stiftere Henrik Lauritzen (fmd.), Jacob Shouenborg (næst fmd.) og koordinator Jan Neergaard Jensen.

Fod under eget bord

Fra klubbens start i foråret 91 og frem til August 92, holdt klubben til på Hældagerskolen. Denne løsning var dog langtfra optimal



Der hersker livlig aktivitet i Vejle Computer Klub på en ganske almindelig lørdag eftermiddag.

for VCK. Dels var det irriterende at skulle slæbe alt udstyret frem og tilbage til det ugentlige møde, dels havde klubben et temmelig anstrengt forhold til skolen. Dette understreges af en artikel i klubbladet med overskriften "Den lille rød-VCK og pedel-ulven"... I løbet af sommerferien 92 lykkedes det imidlertid bestyrelsen at finde de

nuværende lokaler, hvor der iøvrigt skulle være gode muligheder for udvidelser, når og hvis medlemstallet kræver det.

Aktiviteter

En af de vigtige aktiviteter er afholdelse af kurser i maskinkode og AMOS. Kurserne foregår dels i selve klubben, og dels pr. brev.

Brevkurserne er en del af Vejle Computer Klub Regionsservice (VCKR). VCKR er typisk for folk der bor længere væk fra Vejle, og som derfor ønsker informationer pr. brev. Klubbens programteam "Gaffa Productions" har bl.a. lavet et ret flot racerspil kaldet "Super Injection". Spillet er ligesom klubbens kartotekssystem skrevet i AMOS.

Det er ingen hemmelighed at der bliver spillet mange games i VCK. Det er da også betydelig sjovere at flå i joysticket sammen med andre ligesindede, end at sidde alene derhjemme med sin hamster og sit Quickshot. Multiplayer spil er noget der dyrkes flittigt. Der lægges også stor vægt på at arrangere hyttetur og udflugter til div. messer og udstillinger (heriblandt selvfølgelig Amiga Expo, både i Århus og København).

Hardware

Det kommer nok ikke bag på nogen at det meste af "maskinparken" består af Amiga. Klubben som idag tæller ca. 50 medlemmer er dog åben for alle computertyper. Ved nærmere eftersyn sad der da også en enkelt PC-ejer fredeligt mellem alle Commodore freakene. Et af klubbens store plusser er helt klart det fælles hardware der rådes over. Dette omfatter bla. tre monitors, Digiview digitizer med tilhørende kamera, scanner, sampler, en A500 samt ting som kopimaskine, printer og (selvfølgelig) et køleskab til kolde Colaer. Ydermere forefindes TV/Video, en stor samling af computerblade (incl. alle numre af DNC) samt en samling af PD software med tilhørende danske manualer. Alle disse rare ting benyttes selvfølgelig flittigt af medlemmerne.

Kommunal støtte

Selvfølgelig koster det penge at holde en så aktiv klub kørende. Klubbens medlemskontingent er på 200 kr. om året, og desuden yder Vejle kommune økonomisk



Drivkræfterne bag VCK: Henrik Lauritzen, Jacob Shouenborg og Jan Neergaard Jensen.



Klubbens uundværlige køleskab, og EF-flaget som nogle af medlemmerne dog ikke er helt så begejstrede for.

støtte til el og husleje fra den såkaldte 5% pulje. For at orientere kommunen om klubbens aktiviteter, har bestyrelsen udarbejdet en omfattende årsrapport. I det hele taget lægges der meget vægt på PR-aktiviteter.

Samarbejde

VCK så gerne mere og tættere samarbejde mellem de mange danske computerklubber, hvilket hermed er givet videre. Klubben har i øjeblikket kontakter til Midtjydsk Computer Klub. Hyttetur og demo-parties er dog også med til efterhånden at skabe mere samarbejde klubberne imellem.

Generelt kan det varmt anbefales at DU (jah - dig dér i sofaen!) melder dig ind i en computerklub!

Når man ser på hvor utroligt mange hjemmecomputere der er i Danmark, må der sidde mange som godt kunne tænke sig at dele sin computerhobby med andre ligesindede. Og hvis der ikke er en klub i dit område, hvorfor så ikke evt. starte en selv?

Hvis du ønsker at komme i kontakt med VCK, kan du ringe til Henrik Lauritzen på tlf. 75 82 00 10.



Noget af klubbens fælles hardware: en farverig A500 og en Digiview med tilhørende kamera.

ATAC-Konkurrence!

"Winners don't take drugs" er et slogan, man finder de mest mærkelige steder. Uheldigvis er der stadigvæk nogen tilbage, der ikke har noget mod at være tabere, og det giver narkobaronerne i Columbia dage, der er mere end kronede.

Men i Microproses nyeste titel, har DU mulighed for at sætte en stopper for deres uhyggelige handel. Udstyret med en spionagering og en hurtig slagkraftig styrke, er du i ATAC verdens og de amerikanske teenagers eneste håb....

De flinke mennesker fra Microprose giver 10 glade vindere muligheden for at vinde din helt egen særlige kopi af stortitlen. Men ikke nok med det. Til vinderen vil der desuden være en fantastisk flot samlesæts-model af en AH-64 Apache-helikopter. Husk nu bare at lade være med at sniffe til limen!



Spørgsmålene:

1. Hvad står ATAC for?
2. Hvor udspiller handlingen i ATAC sig?
3. Hvilken helikopter optræder i ATAC?

Og til sidst vil Emma fra Microprose gerne have, at du med maksimalt 20 ord beskriver, hvorfor Microproses spil simpelthen er de bedste!

Send os svarene samt dit navn, adresse og computertype inden d. 1/2-1993:

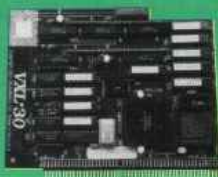
Navn: _____
 Adresse: _____
 Postnr./By: _____
 Computertype: _____

Kuponen sendes til:
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "ATAC"

BETAFON APS

ACCELERATOR-KORT

FØLGENDE KORT PASSER
TIL A500/A500+/A2000



FRA Kr. 1795,-

ADDSPEED 14,28 MHz 1795,-
BLIZZARD 14,28 MHz 2195,-
• PLADS TIL 8 MB RAM

VXL-030 KORT:

• MOTOROLA 68030
• PLADS TIL FPU
• PLADS TIL 32-BIT RAM
25 MHz 68EC030 2595,-
40 MHz 68EC030 3395,-
25 MHz 68030/PMMU 2995,-
33 MHz 68030/PMMU 3795,-
2 MB 32 BIT BURST RAM 2295,-
8 MB 32 BIT BURST RAM 5995,-
Matematisk Co-processor 985,-

Dansk manual

ER DU VED AT FALDE I SØVN OVER AMIGA'ENS HASTIGHED - SÅ INSTALLER ET VXL-30 ACCELERATOR-KORT.

Den rå hastighed for 68030 processoren måles i megahertz (MHz), det vil sige millioner processor-cykler pr. sekund. VXL kan fuldt ud understøtte processorer med hastigheder på 25, 33 eller 40 MHz (50 MHz kan understøttes under bestemte forhold). 68030 kredse måles (på fabrikken) med hensyn til hvor hurtigt de kan klare at køre. VXL standard implementering leveres med en 25 MHz 68030. Som standard benytter VXL EC030 varianten.

Den eneste funktionelle forskel mellem EC030 og den almindelige 68030 er, at EC versionen af kredsen ikke har indbygget en PMMU (Programmable Memory Management Unit). Når dette skrives, findes der intet anvendelsesprogram til almindelige brugere, der udnytter PMMU. De eneste programmer af nogen betydning, som gør brug af PMMU, er system-hjælpeprogrammet SetCPU (offentlig program Public Domain), CPU i AmigaDos og udviklerværktøjet Enforcer (fra Commodore) samt Gigamem (fra BSC, Gigamem koster ca. 900 Kr. og bruges til at omdanne en harddisk partition til RAM-hukommelse [Virtual Memory]).

Husk også på, at langt det største antal leverede Amiga'er ikke har nogen PMMU og heller ikke har mulighed for at understøtte en sådan uden udskiftning af den almindelige 68000 CPU. Commodore har offentlig meddelt, at anvendelsesprogrammer ikke bør gøre brug af PMMU.

Motorola's matematikprocessorer (Floating Point Unit - FPU) 68881 og 68882 understøttes af VXL-30. En korrekt installeret matematikprocessors funktion er "usynlig" (transparent) for brugere, der kører under AmigaDos 1.3 eller 2.0. FPU'en giver en væsentlig forbedring af ydelsen, når der arbejdes med beregningstunge programmer: især programmer som i stort omfang benytter transcendentaller og beregninger med flydende tal. Hvis der er installeret en matematikprocessor, og VXL kører i 68000 status, er matematikprocessoren tilgængelig for systemet.

Et VXL-30, 25 MHz kort uden 32-bit RAM er ca. 50% hurtigere end en standard Amiga 500/600/2000. Påsættes 2 MB 32-bit RAM-kortet stiger hastigheden til ca. 8,8 gange en standard Amiga. Det er det samme som en A3000. Vælg et hurtigere VXL-kort stiger hastigheden tilsvarende.

Installation af VXL kortet er meget simpelt: Flyt CPU'en fra dit bundprint over på VXL-30 kortet, monter FPU'en og tilslut 32-bit RAM-kort. Isæt VXL kortet i CPU-soklen på dit bundprint. På RAM kortet er der plads til en ekstra kickstart-rom.

DISCOUNT DREV



Kr. 699,-
• GENNEMFØRT BUS
• AFBRYDER
• ANTI CLICK SOFTWARE

UDVIDELSER

INTERNE ALFA-DATA RAM-UDVIDELSER

512 KB TIL A500(+) 299,-
1 MB TIL A500+ 749,-
2 MB TIL A500 1399,-
1 MB TIL A600 885,-
2 MB TIL A600/A1200 1395,-
4 MB TIL A600/A1200 2195,-
2 MB TIL A2000 1599,-
4 MB TIL A2000 2399,-

A500(+) RAM-UDVIDELSER M/GENNEMFØRT DMA-PORT

ALFA-DATA 2/8 MB 1495,-
ALFA-DATA 4/8 MB 2295,-
ALFA-DATA 6/8 MB 3095,-
ALFA-DATA 8/8 MB 3895,-
SUPRA RX500 1/2 MB 1295,-
SUPRA RX500 2/2 MB 1595,-
SUPRA RX500 2/8 MB 1795,-
SUPRA RX500 4/8 MB 2595,-
SUPRA RX500 8/8 MB 4195,-

A500(+) AT-HARDDISKE ALFA-DATA POWER

• 0/2/4/6/8 MB RAM
42 MB HD Med 0 MB RAM 3195,-
85 MB HD Med 0 MB RAM 3595,-
127 MB HD Med 0 MB RAM 4695,-
170 MB HD Med 0 MB RAM 5295,-

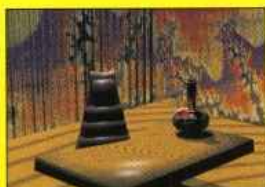
A600 AT-HD KIT

40 MB HD incl. montering 2995,-

SERIØST SOFTWARE

IMAGINE 2.0 PAL

Det ultimative raytracing
program til alle grafik-folk



DELUXE PAINT IV

Det mest brugte tegne-
program til Amiga'en



VISTA PRO 2.0 PAL

Den bedste landskabs-
generator til dags dato



EASY AMOS 479,-
AMOS PROF. 995,-
CAN-DO v1.6 695,-
CAN-DO v2.0 1195,-
M2 SPRINT 1995,-
SAS/C++ 2195,-
SAS/C v6.0 2695,-
PPAGE & PDRAW v3.0 2395,-
CROSS DOS v5.0 479,-
AMI-BACK v2.0 495,-
DIRECTORY OPUS 449,-

**NYT SKATTEPROGRAM
Kr. 269,-**

Kr. 2295,-

Kr. 899,-

Kr. 695,-

Autoriseret

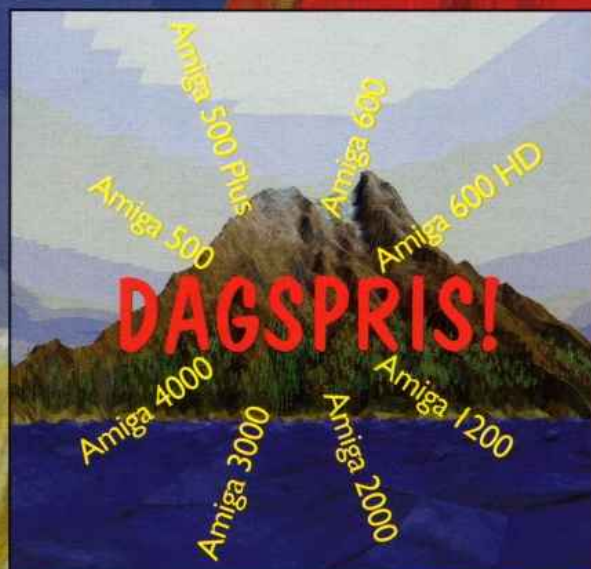
Commodore
værksted

Altid nytårslæs
af spil, joysticks
og andet tilbe-
hør på lager

ALLE
originale
Commodore
reservedele føres

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag.
RING 3131 0273



FÅ INSTALLERET KICKSTART 1.3
SAMT EN OMSKIFTER, SÅ DU BÅDE KAN
SPILLE GAMLE OG NYE SPIL.
PRIS INCL. MONTERING KUN

A600 / A600 HD 795,-
A500 PLUS 700,-

BØGER

DANSKE:

AMIGA 500 FOR BRUGERE 296,-
• OMFATTER VÆB 1.3
• INCL. DISKETTE
AMIGA TIL ANDET END SPIL 198,-
• OMFATTER VÆB 2.x
AMIGA ALL ROUND 248,-

ENGELSKE:

HARDWARE REF. MANUAL 299,-
ROM KERNEL LIBRARIES 349,-
ROM KERNEL DEVICES 299,-
ROM KERNEL AUTODOCS 349,-
USER STYLE GUIDE 249,-
AMIGA INTERN 349,-

AMIGA-DISKETTER

100 stk. Kr. 399,-

BETAFON APS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V
Telefon 31 31 02 73 • Fax 31 31 14 98

AMIGA-SPIL

PRISER FRA KR. 99,-
ATAC
AQUATIC
B17 FLYING FORTRESS
DEATH OR GLORY
DEFENDER II
FI 17A NIGHT HAWK
GUNSHIP 2000
HUMANS
KICK-OFF III
LORD OF THE RINGS
LOTUS III
ROAD RASH
ROME
SILKWORM
STREETFIGHTER II

And many many many more ...

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

| Vare: | Antal: | Pris |
|-------|--------|------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

Kaos og Fraktaler

Hvem har ikke hørt om kaos. Der er kaos overalt. Men findes der i virkeligheden orden i denne tilsyneladende kaotiske verden?

Af Thomas Ellegaard

Ved hjælp af blandt andet fraktalgeometrien er det faktisk blevet muligt at få lidt bedre hold på de kaotiske fænomener. Dette er den første af en række artikler, der beskriver nogle af de mange spændende opdagelser og teorier indenfor området. Læs også om, hvordan du selv kan lave fraktaler på din egen computerskærm, og om den grundlæggende matematik, som ligger bag. Alle artiklerne er selvfølgelig krydret med masser af flotte fraktalbilleder, så man får en lang bedre forståelse af tingene.

Hvor finder man kaos?

Kaos findes praktisk talt overalt. Vi bemærker det bare ikke altid, eller også genkender man det ikke lige som kaos. Men kaos støder du på mange gange i din dagligdag. De kaotiske fænomener opdager man ofte når man skal til at beskrive forskellige objekters opførsel.

Meteorologerne har det som job at beskrive vejrets kaotiske opførsel, ja endda at forudsige dets videre forløb. En tilsyneladende totalt umulig opgave, for alt har indflydelse på vejret.

Enhver bevægelse vil medføre en ændring i luftens bevægelse, og således medvirke til et ændret vejr. Har man således en matematisk beskrivelse (en model) af vejrets opførsel, og nogle begyndelsesbetingelser (hvordan vejret er, lige inden vi bruger vores matematiske beskrivelse), vil blot en lille ændring i begyndelsesbetingelserne, kunne give os et helt andet resultat, end hvis ændringen ikke var foretaget.

Sagt mere populært, vil blot en lille sommerfugls basken med vingerne her i Danmark, kunne medføre et vejrskifte, således at der opstår en orkan i Australien. Denne effekt kaldes, underligt nok (ja vi undrer os allesammen), for sommerfugls-effekten. Det var netop denne effekt som Edward Lorenz opdagede.

Lorenz var en fysiker, der i 1961 lavede en computermodel for vejrets opførsel. Han fandt ud af, at hvis han startede modellen med f.eks. tallet 1.3245234, gav computeren ham et resultat, men hvis han istedet startede modellen med 1.3245 (altså 1.3245000), gav den ham et helt anderledes resultat. Han havde altså oplevet, at blot en lille ændring i begyndel-



Et zoom af den øverste del af Mandelbrotmængden.

sesbetingelserne, kunne give en stor ændring i slutresultatet, og han var således nok den, der først opdagede sommerfugleeffekten.

Lavineeffekten

Sommerfugleeffekten kan også kaldes for en slags lavineeffekt. Blot den mindste sten, kastet fra en høj snefyldt bjergtop, ville kunne skabe en lavine. Men, det er ikke altid at den gør det, og hvorfor egentlig ikke? Jo, det kunne jo være, at den lille sten ramte en meget stor klippeblok, og således ikke kom videre. Men, det kunne også være, at den ikke ramte noget, og derfor så fortsatte ned af bjerget, blot for at blive til en større og større snebold.

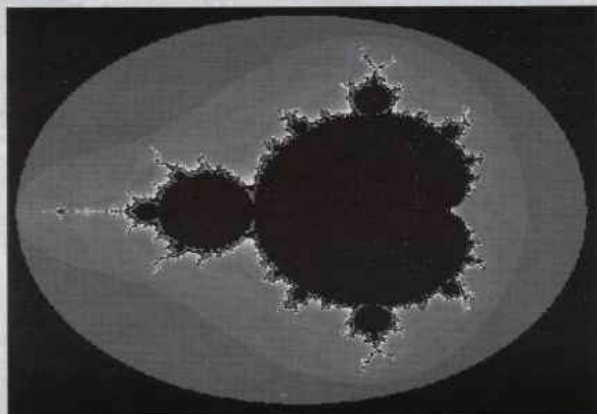
Det er altså meget svært at beskrive denne lille stens effekt på omgivelserne generelt. Man kan blot sige, at der er en vis sandsynlighed for, at den vil skabe en lavine, men det er også alt. Men, eksemplet illustrerer også en grund til at sommerfugleeffekten ikke altid virker. Nemlig den, at der måske kun sker en ændring i nærmiljøet, og ikke i lidt fjernere områder. Nærmiljøet omkring den store klippeblok blev ændret, der kom en lille sten til, men det

var også alt. Der kom ingen lavine. Nærmiljøet har altså en slags buffereffekt, således at ikke alle småændringer resulterer i store naturkatastrofer. Man kan måske også tænke sig, at mange småændringer kan ophæve hinanden, således at den samlede ændring er uhyre beskeden, og således kan opfanges af nærmiljøet, inden den forvolder skade.

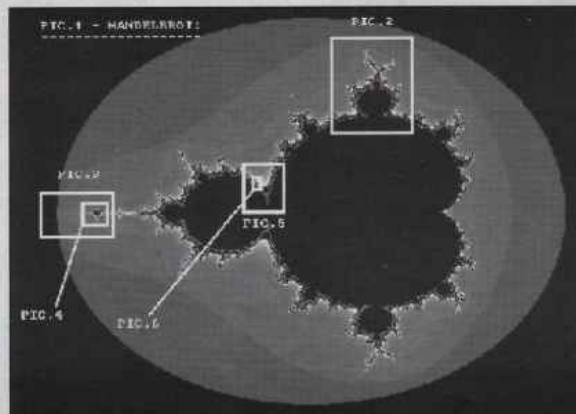
Fraktaler

Alt dette fører os direkte til en ny gren af videnskaben, fraktalgeometri. Fraktaler er blot en del af kaos-videnskaben, men til gengæld også en meget interessant del. Grunden til at fraktalgeometrien er blevet så populær skyldes udelukkende, at den producerer nogle yderst flotte billeder. At det så samtidigt også er meget interessant for både matematikere, fysikere, biologer, børsrådgivere mv. er en yderligere grund til at beskæftige sig med disse ting.

Et af de mest kendte fraktalbilleder blev lavet af den polske fysiker Benoit B. Mandelbrot. Det påstås, at han havde sat sin computer til at foretage nogle meget tidskrævende billedberegninger, og derfor var gået ud for at lave sig



Billede 1: Mandelbrotmængden.



Billede 1.2: Her kan du se, hvor de øvrige billeder er fundet.



Billede 4: Et zoom af den (relativt) 'største' af Mandelbrotmængderne i PIC.3.

en kop kaffe. Da han kom tilbage opdagede han, at han havde lavet en indtastningsfejl (ja, det kan jo ske), og at computeren istedet for de oprindelige kurver, havde lavet et yderst flot fraktalbillede. Dette billede blev senere kendt under navnet 'Mandelbrot-mængden' (se billede 1). Det er sjovt at tænke sig, at mange af de største opdagelser skyldes tilfældigheder, og her er endnu en.

Mandelbrotmængden er interessant af mange forskellige grunde. En af grundene er, at Mandelbrotmængden netop viser, hvor stor en effekt selv en lille ændring kan have. Ser man således eet sted på Mandelbrot-mængden, ser man een ting, men flytter man sig blot en lille smule væk derfra, kan omgivelserne se helt anderledes ud. Som oftest laver man et Mandelbrotbillede med farvenuancer, så man kan se, hvor stor en effekt en given påvirkning kan have. Hvis påvirkningen et sted ingen konsekvenser får, laver man ofte punktet sort (mørkt). For tiltagende effekt, bruges herefter farver der aftager i 'mørkhed', altså lysere og lysere farver. Hele dette 'sorte' areal (selve Mandelbrotmængden) er altså der, hvor netop ingenting sker.

En anden grund er, at den er uendeligt detaljeret, og der menes virkeligt uendeligt. Man kan forstørre en hvilken som helst del af Mandelbrotmængden (eller rettere

Mandelbrotmængdens kant/rand) i al uendelighed, og stadig blive ved med at få nye detaljer frem. En tredje grund er, at tager man sit forstørrelsesglas frem og kigger forskellige steder på Mandelbrotmængdens rand, kan man finde forskellige mindre udgaver af Mandelbrotmængden.

Mandelbrotmængden indeholder (i randområdet) altså små kopier (eller efterligninger) af sig selv, bedre kendt som 'self-similarity' (selv-lignende).

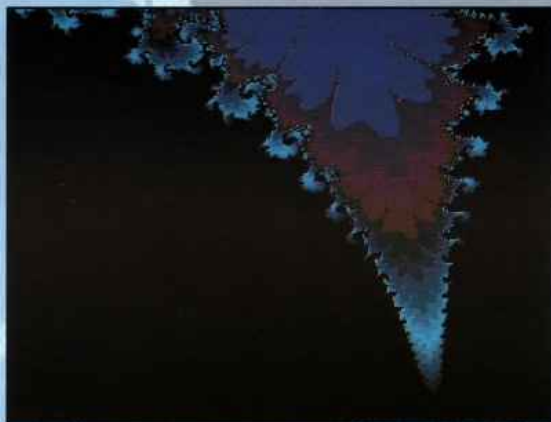
Billede 2 er således netop en mindre udgave af hele billedet i billede 1. Også på billede 3 ses

adskillige mini-Mandelbrotmængder, og den største af dem er vist på det 4. billede (se billede 4).

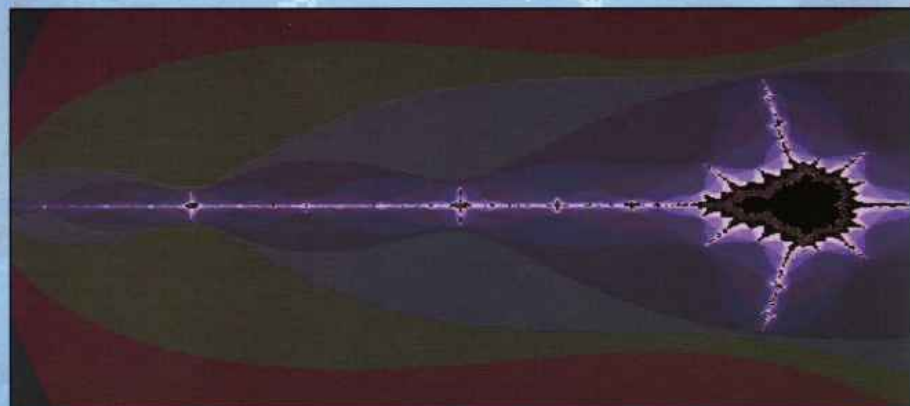
Billede 5 og 6 er med for at vise, at der også findes meget smukke

steder på Mandelbrotmængdens kant, der er værd at se nærmere på. I næste artikel vil jeg bla. komme ind på den grundlæggende matematik, som ligger til grund

for fraktalgeometrien, samt se på principperne bag programmeringen af et fraktalprogram. Så glæd dig til næste del i serien.



Billede 5: En forstørrelse af området mellem de 2 største dele af Mandelbrotmængden.



Billede 3: Et udsnit af venstre del af Mandelbrotmængden.



Billede 6: Her er der zoomet ind på en af 'hvirvlerne' i PIC.5.

1.675 kr. for din brugte Amiga 500

- hvis du køber Amiga CDTV Computer System nu!



Amiga CDTV Computer System er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren. Netop nu kan du få det komplette Amiga CDTV Computer System med **1.675 kr. i rabat**, hvis du gi'r din brugte Amiga 500 i bytte.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig **fuldt kompatibelt** med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en **avanceret computer**, som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger **Gyldendals Fakta Leksikon**, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

Amiga CDTV Computer System koster kr. 6.995,- inkl. moms.
Vi gi'r 1675,- kr. i bytte for din Amiga 500, blot den er komplet og funktionsdygtig.



Motion for masserne

Vi fortsætter vores søgen efter den perfekte computer-slankekur, med en test af et ernærings- og motions-program til Amiga.

Af Jesper Kehlet

Det måtte jo ske. I disse fanatiske helsetider er det indlysende at man skal beregne både det ene og det andet, uden hensyntagen til den nøgne krop.

Og nu findes programmet der gør netop det. Amiga Ernærings- og motionssystemet beregner hvor perfekt, eller for den sags skyld hvor fed du kan blive.

Installation af AEM

Lad os sige det med det samme. Det er nødvendigt med en harddisk. Programmet kan køres fra disketter, men det er uudholdeligt i længden. Glem det, hvis du ikke har en harddisk.

Selve installationen er simpel. Man åbner for AEM disketten efter at have startet harddisken op, hvorefter man hiver en skuffe og selve programikonet hen over harddisken eller hen over den skuffe, det skal installeres i. Så er man køreklar.

Hvem er du?

Når man første gang starter, skal man indtaste en bunke oplysninger omkring sin person. Højde, vægt, alder, køn, om man ønsker væggtab, væggtilgang eller at vedligeholde nuværende vægt, samt en række tidsangivelser for hvilke typer aktivitet, man udfører dagligt. Herefter kan man aflæse sit totale daglige energiforbrug for tiden fremover. Når man er færdig med alt dette og eventuelt har skrevet det ud på printer, skal man huske at gemme disse oplysninger ude fra hovedmenuen. Upraktisk, da man risikerer at afslutte programmet uden at have gemt sine data. Og så kan man starte forfra næste gang.

Fedt nok!

Eller måske for lidt eller for meget? Når man har indtastet oplysninger om sin person er det på tide at indtaste de anbefalede mængder af

vitaminer og mineraler, som man skal indtage dagligt. Programmet omfatter en temmelig stor database og kan beregne en standard for disse faktorer. Den standard, som er ensbetydende med en normal tilførsel. Man kan dog justere, hvis man afviger fra det normale. F.eks vil aktive sportsfolk have andre krav til disse faktorer.

Der medfølger endvidere en meget stor database over råvarer, når man investerer sine surt samsparede i dette produkt. Ydermere kan man lægge flere råvarer til med angivelse af proteinindhold, fedtindhold, mængden af kulhydrater og alkohol. Alt i alt en meget omfattende del af programmet, som skal vise sig nyttig i næste del.

Når råvarerne er på plads, er det på tide at kaste et blik på madretterne. Også her findes en stor database over forskellige madretter. Hver madret er sammensat af op til 13 råvarer fra forrige database. Hver indtastning af hver råvare, opdaterer programmet automatisk protein-, fedt-, kulhydrat- og alkoholprocenterne samt den totale energimængde i madretten.

En aktiv personlighed med en aktiv kost

En meget vigtig del af programmet er motionsdatabasen. Når man er kommet igennem det grundlæggende med kosten, er det på tide at se på motionen. Der findes adskillige motionstyper, alle angivet med energiforbrug pr. time, og der kan tilføjes nye efter ønske.

Når man har sikret sig, at de motionstyper, man dyrker, er inde i motionsdatabasen, kan man fortsætte til en motionsplan. Dette er en 28 dages kalender, hvorman kan indtaste de aktiviteter, man foretager sig, på de enkelte dage. Man kan så analysere denne motionsplan, og se det energifor-

brug, der er for den tid, man lægger i motionen.

Motion er dog ikke det eneste, og på samme måde findes der en kostplan. Igen strækker denne sig over 28 dage og fungerer på samme måde som motionsplanen. Man indtaster de retter, man fortærer på de enkelte dage og en analyse er nu klar. Man kan da analysere hver dag enkeltvis eller hele kostplanen som helhed. På analyseskærmen vælger man det vitamin/mineral, man ønsker analyseret for, hvorefter AEM viser om behovet for dette dækkes i pågældende periode. Såvidt programmet.

Hvordan man IKKE skal gøre

Dette produkt er ikke skruet fornuftigt sammen. For det første er manualen elendig. Der findes to måder at komme tilbage til Workbench igen, når man har startet programmet. Den ene afslutter programmet. Den anden er en gadget med titlen 'Workbench', som kalder systemet frem igen. Men hvordan kommer jeg så tilbage til programmet? Ups, manualen har glemt at fortælle, at man kalder Workbench i baggrunden, hvorved der vil kunne ses en smal vandret stribe nederst på Workbench skærmen. Denne skal man så klikke på og taste 'Esc'.

Men hvorfor i alverden kan man ikke bare skifte Amiga-N/M som normalt? Hvorfor skal alt være opbygget på en måde, så AEM overtager systemet og nægter at give det tilbage til brugeren, med mindre man kan undvære det helt indtil reaktivering, som i øvrigt ikke er dokumenteret?

Styret indefra

Der er ingen reelle vinduer og ingen reelle gadgets. Alt er styret inde fra programmet og det er generelt en pine at arbejde med. Selv musen går ned i laveste

hastighed og frembringer en stor klods, som er umulig at have med at gøre. Min accelerator til musen bliver sat totalt ud af kraft, ligesom alt andet i systemet!

Endvidere findes der et konfigurationsprogram på disketten, som ikke har fået plads i manualen og heller ikke ser ud til at gøre nogen nytte. Ingen af Commodore's regler for programmering er overholdt i dette produkt. Manualen er en gang juks, og programmet styrer selv skærmen og alt det grafiske. Det virker som om programmørerne enten er PC-programmører eller gamle demo-programmører. Specielt sidstnævnte har denne programmeringsstil. Jeg kender lidt til Henrik Brinch, der er den ene af de to programmører, og det undrer mig at han kan lave sådan noget juks.

Afsluttende kommentarer

Det er ikke altid tilstrækkeligt at angive alt ved en enkelt enhed. Derfor indeholder AEM også et omregningsmodul. Desværre omfatter dette kun kcal til kJ. Endvidere er der meget tydeligt anvist, at programmet ikke bør anvendes på børn, gravide og deslige. Alt i alt en meget omfattende oplysningsdel omkring, hvad der er forsvarligt og hvad der ikke er.

Imidlertid kan den glimrende idé og det omfattende og effektive program ikke opveje de mangler og fejl, der findes ved produktet. Det bærer tydeligt præg af, at det er blevet hastet igennem produktionsapparatet, hvilket er synd. For idéen er god, men udførelsen af den er elendig.

Fakta:

Amiga Ernærings- og motionssystem, pris kr. 495,- Evolution Danmark, tlf.: 3174 5608

Hul igennem

- ekstra porte på din Amiga

Hvad siger du til et kort, der giver dig ekstra seriel-og parallelport, samt MIDI-udgang!? Vi tester.

Af Jesper Kehlet

I gennem længere tid har jeg lidt under, at Amiga'ens indbyggede serielport var elendig. Med et V32b (14400) modem, der læser ved 57600 bps på porten, fik jeg konstant overførselsfejl.

Så til et redaktionsmød bemærker jeg, at der ligger noget, der hedder IOExtender på bordet. Skænker det ikke en tanke. Men var jeg gået derfra uden det kort, var jeg aldrig blevet lykkelig igen. Det er mit. Jeg vil have det. Det løser ALLE problemer med serielport!

Hvad er IOExtender?

Kort fortalt, er IOExtender et kort fra GVP til A2000/A3000/A4000 serien, som giver dig 2 serielporte, 1 parallelport og en MIDI port ud ekstra.

Stikkene er hhv. 2 9-polede SUB-D/HAN til serielportene, 1

25-polet SUB-D/HUN til parallelporten og en 9-polet SUB-D/HUN til MIDI-porten. Kort sagt efter standarden.

På selve kortet sidder parallelporten og den første serielport, og på en løs ramme den anden serielport og MIDI-porten. De to sidste forbindes til kortet med to 10-leder kabler og 2 10-pin DIL connectorer. En anerkendt standard for tilslutning af den slags.

Jeg blev dog lidt skuffet, da jeg opdagede det med TO 9-polede serielporte; jeg havde brug for en 25-polet og GVP havde ikke leveret en 9-25 converter med, så jeg måtte (tirsdag aften klokken 21:30) ringe til en bekendt - jeg var panisk! Efter en tur på 45 km fra Svogerslev til Solrød og hjem igen var jeg køreklar... med mig havde jeg fået en converter, en ny bagplade og nogle nye stik...

Har ikke holdt standarden

Lad mig sige det med det samme: selv om de interne kabler til de to ekstra porte på rammen er 10-polede og har ISO-specs, så er de det IKKE! Jeg skruede MIDI-port og serielport #2 af rammen og satte MIDI-porten i en ny ramme, hvorpå der sad en 25-polet seriel, satte de to 10-polede DIL på plads på kortet og tændte. Men ak! GVP har ikke holdt standarden for overførsel af de enkelte pins. Jeg måtte tilbage til fabrikskonfigurationen og priste mig lykkelig over at have fået en 9-25 pol converter med nede fra Lars.

Et minus til GVP for ikke at have været mere fleksible her. Til gengæld er der et stort plus, vi ikke må glemme: GVP medleverer en ekstra bagplade. Så piler man MIDI-porten og den ekstra seriel-port af den almindelige mounting bracket og monterer dem i her... Nu skruer man så en af de to jernplader af, der sidder lige over den normal serielport i 2000'eren, og sætter den nye bagplade i der. På den måde spares man for at (mis)bruge en hel kortplads i 2000'eren!

En ad gangen

En kort gennemgang af kortet afslører forskellige opsætningsmuligheder, rent hardwaremæssigt. Lad os starte med parallelporten, den 25-polede SUB-D/HUN. En jumper på kortet afgør om hvorvidt den skal fungere som IBM-parallel eller Amiga-parallel. Og hvad er så forskellen? Jo, IBM-kompatible og kloner har ikke strøm i stikket - på Amy'en sidder der derimod +5V i parallelporten. Det kan man slå fra med en jumper! Smart, det vil forhindre nogle afbrændte kredse hos de oversmarte, der sætter stik i uden at slukke for dyret først. Der er i øvrigt en forskel mere: IBM-porten bruger dette ben til databen! Av, min arm! Hold fast, så kan vi nu bruge parallel-harddiske og andet godt på Amiga'en?

Så er der den 9-polede SUB-D/HUN MIDI-connectoren. Den er låst på 31250 bps og DEDIKE-RET til MIDI! Som gammel musiker frydes jeg... GVP har en MIDI expansion unit med 2 MIDI-bus'es på, hver bestykket med 1 IN connector, 3 OUT og 1 THRU. Ud at købe... I øvrigt den eneste, der passer til kortet - jeg håber det er et godt interface...

De to serielporte er en anden snak. Ud over problemet med, at de begge er 9-polede, findes der kun godt. F.eks. kan de konfigureres til at køre NULL-modem begge to. Ved hjælp af to jumperblokke kan man stille, hvilke signaler, der skal krydses. En jumper vælger RXD/TXD linierne (data) og en anden RTS/CTS (handshake). That's it! Kortets driver kan i øvrigt også stilles om, men så bytter den kun rundt på RXD/TXD linierne.

Som lidt ekstra, er der en tom sokkel til en PROM af en art, samt en 'Future Option Connector'. Ingen steder står det beskrevet, hvad der skal proppes i PROM-soklen og kun kort nævnes det, at der er udvidelsesmuligheder på vej til sidstnævnte. Man kunne forestille sig en X.25-bus eller er jeg ude på overdrevet!? Muligheden er der i hvert fald.

Selve installationen

Selv den mest fummelfingrede kan ikke gå galt i byen! GVP har brugt 11 sider (!) af manualen på at beskrive, hvordan man sætter kortet i maskinen. Tak for kaffe!



☆ Software klubben ☆ Hermodsvej 5C ☆ 8230 Åbyhøj ☆
☆ Ordre tlf. 86752770 ☆ Fax 86752771 ☆ Kun postordre salg ☆
Vi har åbent mandag til fredag fra 12.00 til 17.00 Bemærk om torsdagen holder vi
telefonen åben til kl 20.00. Udenfor telefon tiden kan du bruge vores Voice Response
System. Her kan du ved hjælp af din telefon høre om nye produkter og bestille dem.

Med Prof. Draw udarbejder du lynhurtigt en masse kreative forslag til dit nye logo, flag eller skilt.

En folieskærer (eller skæreplotter) er en slags plotter, hvor penen er erstattet af en meget skarp kniv, der kan skære i folier m.m.



gepungen. Det er derfor vigtigt, at du "rammer rigtigt" første gang. Her kan den før omtalte skitse-opklæbning i 1:1 være dig en stor hjælp.

Trods skærmens begrænsede størrelse, er det ikke noget problem at lave enorme skilte. Et almindeligt visitkort kan med 10000 procents skalering "blæses op" til et 5 meter højt skilt (men prisen på film og tryk...!?)

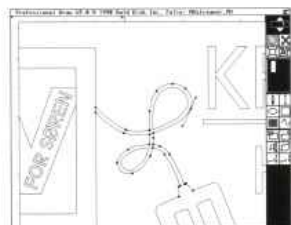
Folie-skæring

Den mest direkte vej fra Prof. Draw til færdigt skilt, er udkørsel på en tilsluttet skæreplotter eller folieskærer, der forstår de HPGL-kommandoer, som Prof. Draw kan sende ud.

Der isættes en foliebane i folieskæreren, og en lille kniv drøner fra side til side, mens plotteren trækker folien frem og tilbage. I løbet af et øjeblik har den udkåret skiltet nøjagtigt som stregerne på skærmen.



Logo og tekst til bilstreamer, optegnet i Prof. Draw



Zoom'er du ind og skifter til 'Wireframe', ses skærestregerne direkte på skærmen.

Det er langfra alle, der tilfældigvis har en folieskærer stående ved siden af Amiga'en.

Men mange danske skiltefirmaer og trykkerier er klar til at modtage disketter fra dig. Du bør på forhånd aftale en række praktiske detaljer omkring diskette-format, fil-format, folie farve og endeligt skilte-format.

For mindre end et par hundrede kroner kan du få udkåret en bagrude-streamer i en vilkårlig farve. Ved større antal, er der som regel rabat at hente. Foliearealet bestemmer prisen, så tænk dig om ved placering af de enkelte tekster og logoer.

Skiltefirmaet, der skulle lave streameren, måtte sende vores Prof. Draw EPS-fil en tur omkring PC-programmerne Arts & Letters og Corel Draw før folieskæreren svingede kniven.

Dysken skal passe

Det mest sandsynlige er, at du skal aflevere på et IBM-PC diskette format (360 Kb, 720 Kb, 1,2 Mb eller 1,44 Mb).

Det klarer du med programmet CrossDOS, DOS-2-DOS eller en PC-emulator i form af hardware. monteret i din Amiga. Eksempelvis kan du montere et 3,5" 1,44 Mb drev sammen med Commodore's PC/AT-kit, hvis du er den lykkelige ejer af en Amiga-2000 eller -3000.

EPSF er fælles

Dernæst skal du "ramme" et fil-format, som modtageren forstår. Det kunne meget vel være standarden EPSF (Encapsulated PostScript File), som både Prof. Draw og Prof. Page er i stand til at lave. I udskriftsvinduet klikker du blot på 'EPSF' før filen sendes afsted til disk.



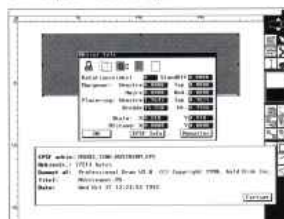
Her ses streamer-eksemplet på vej som EPS-fil til PC-diskette (DIO:) via CrossDOS softwaren.

Du kan i øvrigt selv afprøve dine EPS-filer ved efterfølgende at importere dem i Prof. Page. Først laves et nyt felt. Dernæst testes A + e [Projekt/Import/Encapsulated PostScript]:



Efter udkæring skal det overfløede folie fjernes, og endelig kan streameren monteres på en ren og tør overflade

Efter EPSF-import fremtræder filen blot som en grå firkant på siden. Det er altså ikke muligt at se indholdet straks, men først senere under en eventuel udskrift på PostScript.



Dobbeltklikker du i det grå EPSF-felt samt 'EPSF-info', fås komplet info om filen.

Gør-det-selv udkæringer

Vil du spare den professionelle folieudskæring, kan du selv gøre forsøget med en hobbykniv eller skalpel.

Først anskaffer du noget selvklæbende folie i rigelige mængder (man ska' vel øve sig, ikk?). Dernæst laver du de sædvanlige papirudskrifter i 1:1. Disse lægges ovenpå folien og tapes fast til underlaget, der bør

være et skæreunderlag. Med håndstyret kniv udkærer du nu efter konturerne på udskriftet.

Udføres arbejdet med rette tryk og præcision, har du faktisk selv lavet skæreplotterens arbejde. Til de lige linier kan du naturligvis hente hjælp fra en stål-lineal, men buer og cirkler er noget sværere at håndtere. Rigtig god fornøjelse!

Hvis du alligevel skulle overgive dig til en skæreplotter udkørsel, så nyd synet! - den er hurtig, præcis og støjsvag.

Keep desktopping!

Næste gang kigger vi på fremstilling af bøger og brugervejledninger, hvori der indgår Amiga- og PC-skærm billeder. Endnu et område, hvor Amiga er helt på toppen!

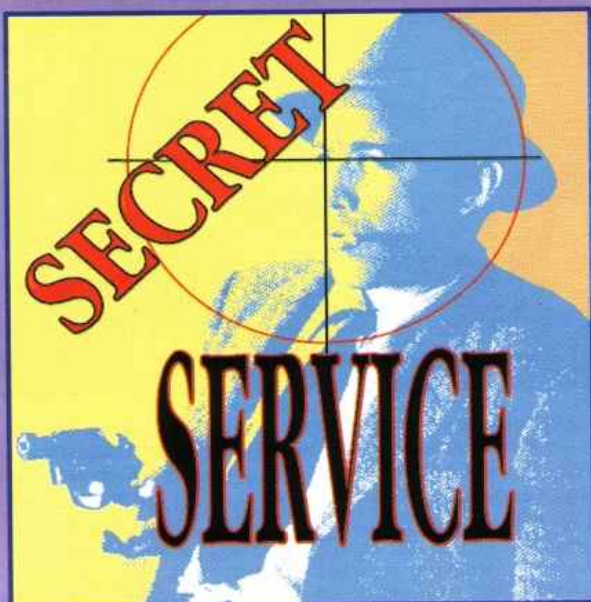
Har du selv forslag og ønsker til nye DTP-kursus artikler, så send os din "ønskeseidel" til følgende adresse:

audio media A/S
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Mærk kuverten "DTP-kursus".



"Vognparken" er nu dekoreret - klar til at drage ud i trafikken og overbevise andre om Amiga's fortræffeligheder



Hvorfor skulle du finde dig i at sidde fast i dine favorit-spil? Secret Service er til den tjeneste.

PUSHOVER

Der er en spilpræmie fra Core Design på vej til Christian G. Larsen for hans tips til Push Over, som vi bragte koderne til i sidste nummer.

På level 3 støder man får første gang panden mod muren. Her kommer for første gang en "tumbler" på banen. Stil denne tumbler foroven, yderst til højre, og rearranger standardbrikkerne, så de står efter hinanden. Gå helt til venstre (foroven) og skub. Herefter vil spillets sande etik åbenbare sig for spilleren, og man vil komme ganske langt uden at behøve at skæve til passwords.

Med en splitter på banen kan du spare dit skub til senere: Stil splitteren således, at en brik på etagen over vil vælte ned, og ramme splitterene. Tag så en anden brik i armene, og gå ud over etagen lige over, hvilket vil medføre, at splitteren, når den rammes, vil blive aktiveret og starte domino-effekten.

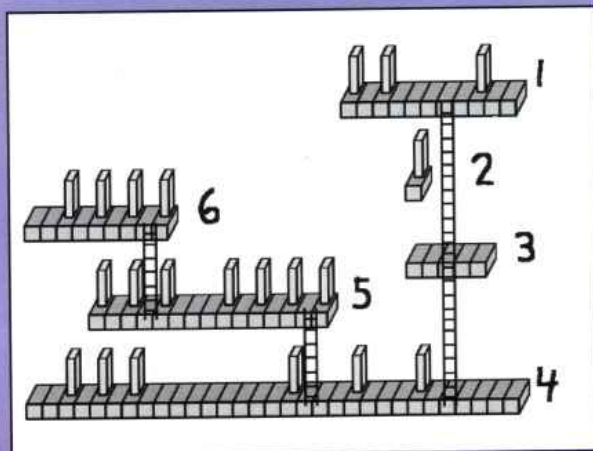
Herefter har du stadigvæk dit skub.

Billedet er fra level 100, der er lidt speciel. Alle brikkerne ser nemlig ud til at være normale, men se nedenfor, hvordan det VIRKELIG forholder sig.

På platform 1 er alle tre forsinkere. På platform 4 er de (fra venstre) svæver, almindelig, almindelig, trigger og stopper.

På platform 6 er nr.2 fra venstre en splitter.

Ellers er alle de andre brikker normale.



EYE OF THE BEHOLDER II

Fra Morten Mortensen i Holsted er her nogle tips til, hvor man finder de mange forskellige monstre, og hvordan man overlever mødet!

FOREST AREA:

Wolves: Brug dine fighters

Dire Wolves: Brug dine fighters - lad være med at bruge spells.

TEMPLE LEVEL 1:

Clerics: Brug "Hold Person". Forsvar dig med "Remove paralysis" og "Hold Person"

CATACOMB LEVEL 1:

Fighters: Hvis der er mere end tre af dem, skal du bruge Hold Person. Men pas på, de kaster knive!

Giant Spiders: Gå ikke i nærkamp, men brug langdistancevåben og spells.

CATACOMB LEVEL 2:

Clerics: Se Temple level 1

Skeletal Warriors: Næsten immune over for magi, så lad dine fighters tage sig af dem. Stå i en doråbning for at beskytte dine spellcasters og lad dem aldrig omringe dig.

CATACOMB LEVEL 3:

Margoyles: Brug magiske våben og spells, og lad dem ALDRIG omringe dig.

Celatinous Cubes: Brug langdistancevåben

CATACOMB LEVEL 4:

Giant Ants: Hold dig tilbage og brug langdistancevåben.

TEMPLE LEVEL 2:

Clerics: Som de andre, men angrib ikke med et svækket party.

SILVER TOWER LEVEL 1:

Mantis Warriors: Brug "Remove paralysis"

Giant Wasps: Brug langdistancevåben og spells - fireballs er de bedste.

SILVER TOWER LEVEL 2:

Flying Snakes: Lad dine fighters gå amok, men hav et par Neutralize Poison spells i baghånden

Gas Spores: Kast en sten eller en dagger fra afstand, og de er færdige.

SILVER TOWER LEVEL 3:

Will o' Wisps: Forbered kampene med "Prayer", "Prot. from evil 10' radius" og "Haste" spells. Brug to

våben pr. fighter.

AZURE TOWER LEVEL 1:

Ingen monstre

AZURE TOWER LEVEL 2:

Basilisks: Angrib, spring til side, angrib, spring til side o.s.v.

Bullettes: Brug samme metode - de slår ret hårdt!

AZURE TOWER LEVEL 3:

Guardian Deamons: Immune over for kulde og elektriske angreb. Du er nød til at have +2 eller mere på dit våben, for at ramme dem. Pas på med at blive omringet.

AZURE TOWER LEVEL 4:

Aerial Servants: Kan kun rammes med magiske våben. Brug "Haste" Medusas: Hav de polerede skjolde klar, før du angriber. Brug "prayer" og "haste"

FROST GIANTS PRISON LEVEL:

Frost Giants: Meget farlige! Immune over for kulde-angreb, men "lightning bolts" er meget effektive. Pas på, de store bæster kan ramme dine bagerste rækker!

CRIMSON TOWER LEVEL 1:

Mages: Angrib og spring til side, indtil de har brugt alle deres spells - så kan de slægtes!

Hell Hounds: Immune over for ild, men prøv med Cone of Cold eller Ice Storm.

CRIMSON LEVEL 2:

Salamanders: Immune over for almindelige våben, men meget sårbar over for kulde.

Mind Flayers: Totalt immune over for magi, brug konstant angrib-spring-til-side-metoden.

Dran Draggore: Ypu have my sympathy!

Brug samme metode som mod Mind Flayers, hav forberedt alle spells og pas på!

GOBLIINS

Takket være Svend-Bent Rasmussen i Korsør har vi nu alle koderne til et af Coktel Visions første spil:

- 2.....VOVQFDE
- 3.....ICIGCAA
- 4.....ECPQPCC
- 5.....FTWKFN
- 6.....HQWFTFW
- 7.....DWNDBGW
- 8.....JCQJHM
- 9.....ICVGCCT
- 10.....LQPCUJV
- 11.....HNWVGKB
- 12.....FTQKVLE
- 13.....DCPLQMH



Denne måneds
spilsponsor er
Core Design

BEAST III

Micky K. Christensen, Solrød Strand, har været tidligt ude, og har givet os et tilbud, vi ikke kan afslå: Den komplette løsning til tredje afsnit af dyrets saga. Vi kvitterer med en spilpræmie fra Core Design.

Level 1: "Forest of Zeakras"

Start med at gå til højre. Skyd boldene, men pas på: de bolde du ikke kan ramme, kan godt ramme dig. Fortsæt videre mod højre, hop op på liften og skyd på håndtaget. Når du er kommet op, går du videre mod højre. Tag guldet og fortsæt forbi stigen, der går ned.

Skyd på hjulet tre gange og gå over på den anden side. Tag håndgranaten, og aktiver den. Gå til højre, brug håndgranaterne på de skydende lifter og tag nøglen fra den fjerde lift. Hop tilbage på den første platform, og kør helt ned. Hop ind til døren og brug nøglen til at åbne den. Tag guldet og hop tilbage til den fjerde lift. Fortsæt mod højre. Skyd fjenderne og gå op på platformen. Hop opad mod højre, så du lander på en platform mellem de to fjender. Hop ned og skyd på kødet, der hænger over ilden. Skub det foran dig, tag nøglen og placer kødet under den løse sten med piggene. Gå nu til venstre og slip dyret løs. Hop op på stigen, så du ikke bliver ramt af det løbende dyr. Du skal IKKE skyde det - bare rolig, det skal nok ordne sig! Dyret spiser kødet under stenen, og bliver kvast. Gå forbi og tag guldet. Hop op på liften og drej mod venstre. Når du er oppe langs muren, retter du liften op, så du får den store sten med op. Når du er kommet op, fortsætter du mod venstre og skubber stenen foran dig. Skub den forbi stigen og ud over kanten. Hop nu selv



over og gå så langt du kan ud for enden af platformen. Hop over på den anden side. Gå videre mod venstre, gå forbi piggene, gå ud på den løse sten og fald ned. Dræb end-of-the-level-monsteret og tag dragehovedet.

Level 2: "Fort Dourmoor"

Start med at gå mod højre. Skyd på håndtaget og gå over broen. Skub hjulet med tilbage mod venstre, og sæt det på vognen med rambukken. Skub vognen mod højre og slå hul i muren. Fortsæt mod højre. Buk dig ned og skyd på dimsen på jorden. Pas på boldene. Gå videre forbi bierne i hullet. Tag guldet og skyd bierne. Gå ned i hullet, og skyd den gule dim, der sidder til højre. Hop op, gå hen på lemmen og fald ned. Rør IKKE håndtaget, med mindre du er træt af spillet. Gå til højre og skub bordet med tilbage mod venstre. Hop op bordet, og skyd på håndtaget. Når rummet er fyldt med vand, skyd du på håndtaget mod højre. Bliv på bordet, indtil vandstanden er sunket et

godt stykke. Fortsæt mod højre og tag guldet. Gå op af stigen, skub bordet ud over kanten, hop over på den anden side og skyd dyret, der kaster tønderne efter dig. Skyd IKKE trækassen for enden af væggen, men gå derhen og skub den ud over kanten til venstre. Hop nu selv ud over og land på bordet. Skyd trækassen til pindebrænde og hop på træstykkerne over til den anden side. Skyd et par gange på aben, der styrer kranen, og hop tilbage til den venstre side igen. Gør dette, indtil aben er død, og pas på kranen! Hop nu ned i hullet, hvor der ingen stige er. Skyd IKKE det grønne dyr, der er harmløs og ligefrem hjælpsomt. Luk KUN den første lem. Gå helt op ad stigen og mod højre. Spring over stjernen, der svinger frem og tilbage, og tag guldet. Bliv ved med at gå til højre, indtil du kommer til End-of-level-monsteret. Ram det der, hvor der normalt ville sidde et hovede, og tag stjernen. Fortsæt mod højre og tag guldet. Gå nu mod venstre og næf stigen. Gå hen til tøndens og skub den ud over kanten. Find ud af, hvordan kranen virker og transporter tøndens op på transportbåndet. Gå nu selv op på transportbåndet og skub tøndens ud til den højre kant. Hop ned i tøndens og skyd på håndtaget til højre. Luk tøndens og ryk i joysticket mod venstre. Nyd de næste par scener. Når du er færdig med at flyde i tøndens, hopper du op af den og går mod venstre. Tillykke, du har klaret level 2! - og Micky fortsætter sin guidede tour i næste nummer!

- 14.....EWDGPNL
- 15.....TCNGTOV
- 16.....TCVQRP
- 17.....IQDNKQO
- 18.....KKKPURE
- 19.....NGOGKSP
- 20.....NNGWITO
- 21.....LGWFGUS
- 22.....TQNGFVC

ROBOCOP III

En lille hurtig en fra Marcel Zyskind, København:

Hold shift-knappen nede og skriv "The Diddy Men". Brug Escape-knappen til at hoppe fra level til level. Så nemt er det.

LEGEND OF KYRANDIA

Takket være Virgin og ikke mindst Jonas Høgh fra Virum (der får en spilpræmie for besværet!) har vi kunnet strikke en løsning sammen. Det er tid til en lille historie.

Før du forlader dit hjem, skal du have taget den røde sten, saven, brevet og æblet fra krukken. Gå udenfor, to lokationer til højre og saml en tåre op. Fortsæt mod højre og tag den grønne sten. Hvis du finder den lille ametyst eller andet sted, skal den også samles op. Gå op og til venstre, og tag to roser fra alteret.

Gå 2 gange til venstre, en gang

ned og fire gange til venstre. Anbring dråben i træet, og følg efter knægten, indtil han er væk. Gå op, overrask ham og tag den sten, der bliver tilbage. Gå to gange tre gange mod syd, ind i hulen, og giv saven til Herman.

Herefter går du tilbage til dit eget hjem, og fortsætter mod vest og nord, indtil du er ved et tempel. Gå ind og snak lidt med Brynn, og giv hende brevet og rosen. Tag solvrosen, og tag den hen til alteret. Den lille glaskugle du fik fra møgungen skal sættes på plads i alteret, hvorefter du lægger solvrosen. Gå tilbage til hulen og over broen.

Gå til venstre og ind i hytten. Tal til troldmanden. Forlad hytten og gå mod syd. Finkæm hele skoven for juveler, og læg dem alle foran det store alter (tag ikke rubinen endnu!) Du skulle også gerne finde et ægem, en nød og en gran-kogle. De skal plantes i et stort hul i den sydlige del af skoven, på den lokation, hvor skoven er gået ud. Efter lidt snak bliver den gule juvel i din amulet tændt. Nu kan du heale, og dermed kan du tage rubinen uden risiko. Når det er gjort, skal du heale den lille fugl, der sidder i den østlige ende af skoven. Giv fjerden til troldmanden, og tag Sunstone fra bækken. Tag også tulipanen. Gå hen til alter-

ret, og save dit spil. Det er nemlig tilfældigt, hvilke birthstones, der skal bruges, men Sunstone er altid den første og rubinen altid den sidste. Når du har fået fløjten, går du hen til hulen i den østlige ende af skoven - her mødes du for første gang med Malcolm. Giv ham den kniv tilbage, som han har kastet efter dig. Godt efter går han. Men når han forsegler hulen, skal du blot bruge fløjten til at sprænge isen. Gå ind, men lad alle andre ting end dit scroll blive liggende udenfor. Gå ind og tre gange til højre. Pluk tre bær. I den følgende del af spillet skal du smide et bær, hver gang du kommer til en mørk lokation. Gå nu: op, højre, ned, ned, pluk tre bær, op, tag stenen, op, højre, pluk 2, op, højre, tæx med "wisperne", højre, pluk tre, ned, tag stenen, ned, venstre, ned, pluk 2, ned, ned, højre, tag mønten og stenen, højre, pluk 3, højre, op, venstre, op, pluk 1, op, tag stenen, ned, pluk 3, højre, op, højre, ned, pluk 2, højre, op, lad være med at tage nogen smaragd, op, højre, pluk 2, højre, op og tag stenen.

Nu skal du bare tilbage - gå den modsatte vej!

Smid alle stenene op på væggen, gå ud til broen, og smid mønten i den. Tag følgende med dig, inden du går ind igen: rose,

æble, safir, rubin, topaz og tulipan. Gå ind igen... og resten følger næste gang. Hyg dig i mørket!

OG TAK TIL...

Dan Holmgren og Anders Rydell, Græsted
Martin Johansen, Svendborg
Esben M. Larsen, Risskov
Lars Christensen, Stenløse
Jimmy Petersen, Græsted
Allan T. Birnum og Per Nielsen, Støvring
Brian Graversen, Skive
Og Gorbatjov.

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

TEKNIK BREVKASSE

Ved Lars Jørgen Helbo

CD-ROM

Jeg har et par spørgsmål om CD-ROM.

1. Kan en Amiga 500 udstyret med en CD-ROM virke ligesom et CDTV eller kræver det også software.

2. Kan en Amiga med CD-ROM bruge en almindelig mus eller et joystick.

Hans Henrik Jensen
Slotsvej 57B
2920 Charl.

En A500 kan blive CDTV-kompatibel, hvis den udstyres med Commodores eget CD-ROM drev A570. Der skal ikke bruges ekstra software. Alt hvad der er nødvendigt er indbygget på ROM-chips i A570.

Alligevel er sagen ikke helt uproblematisk. Første problem er, at der kræves 1 MB chip-RAM. Hvis det ikke er en A500+, kræves altså en RAM-udvidelse, ny Agnus og Kickstart 1.3 eller 2.0.

Et andet problem er, at A570 ikke fungerer sammen med andre eksterne udvidelser. Der er også problemer med nogle interne harddiske og accelleratorkort. Hvis man i forvejen har noget af den slags, kan det altså blive en tvivlsom affære.

Kickstart ??

Lige et par spørgsmål om Kickstart.

1. Hvad er forskellen på Kickstart 2.0 og 1.3?

2. Hvad er bedst?

3. Hvad er fordelene og ulemperne ved de to?

Thomas T.
Waldenvej 13
9220 Vodskov

Kickstart eller DOS 2.0 er en videreudvikling af 1.3 og kan derfor en hel masse mere. Dermed er det også klart, at 2.0 er bedst. Der er faktisk så mange fordele ved 2.0, at det her vil føre for vidt bare at nævne dem.

Men de ekstra egenskaber

har selvfølgelig en pris, DOS 2.0 fylder en del mere. Hvis man vil udnytte alle fordelene, vil det derfor være en god ide, at have mindst 2 MB RAM.

Der er også nogle gamle spil, som ikke kører med 2.0. Med nye programmer er det imidlertid ikke noget problem, tværtimod kommer der efterhånden flere programmer som kræver 2.0. Det gælder f.eks. mange programmer fra de nyeste Fish-disks.

A600

Min gamle A500 er ved at gi' op. Derfor har jeg overvejet, at købe denne nye dims, kaldet A600. Mine spørgsmål er som følger:

1. Er det muligt, at få den med 52 MB HD? Og i så fald, hvad bliver prisen ca.?

2. Er det muligt, at tænde og slukke for HD'en, som på GVP's A500-serie?

3. Kan man få bygget en Kickstart-omskifter mellem 1.3 og 2.0 ind i denne lille maskine?

4. Hvilken Agnus har den?

5. Hvordan er mulighederne med at udvide hukommelsen, nu da eks.-porten er væk?

I skal have tak for et godt blad.
Kenneth Kreiberg

Commodore kan levere A600 med 20 MB harddisk, hvilket ikke er ret meget; men andre kan selvfølgelig bygge større harddiske i den. Som omtalt i sidste Hotline, tilbyder BMP f.eks. en serie harddiske på 85 MB og opfejer. Hvad prisen angår, så spørg din forhandler. HD'en kan ikke slukkes; men under DOS 2.0 burde det heller ikke være nødvendigt.

Der findes allerede Kickstart-omskiftere til A600; men de skal være specielt beregnede til den, da der ikke er ret meget

plads.

A600 er udstyret med "big fat Agnus". Den kan altså have op til 2 MB chip-RAM. Derudover kan den udbygges med op til 8 MB fast-RAM, som tilsluttes ved PCMCIA-porten. Men bemærk, at en RAM-udvidelse fra A500 ikke kan bruges.

6 små spørgsmål

Jeg er en næsten ny Amiga-ejer, og jeg har nogle spørgsmål.

1. Hvilken Kickstart er der indbygget i min A500?

2. Hvad hedder den nyeste Kickstart?

3. Hvor gammel eller ny skal computeren være, for at have det nye chipsæt?

4. Hvor mange disketter kan man gemme på 52 MB?

5. Hvad hjælper Mhz?

6. Kan man ikke få Amigaen til at sætte farten op? På forhånd tak
Daniel Ben-Noon
Ormslevvej 325
8260 Viby J

Mine svar vil vist fylde lidt mere end dine spørgsmål; men lad os komme igang.

1. Start CLI eller Shell og indtast kommandoen Version. Dermed vises "revision-nummeret". Det er et tal mellem 30 og 40. Ud fra det kan man finde "release-nummeret", som er den almindeligt brugte betegnelse.

Revision 33.xx svarer til release 1.2, revision 34.xx til release 1.3 og revision 36.xx eller 37.xx til release 2.0. Iøvrigt kan du regne med, at en almindelig A500 har Kickstart 1.2 eller 1.3, mens en A500+ har 2.0.

2. Den nyeste Kickstart hedder 3.0, og den findes i A4000.

3. Der findes to "nye" chip-

sæt. Det ene hedder ECS. Det findes i A500+, A600 og A3000 eller som upgrade-sæt. Det helt nye chipsæt hedder derimod AA, og det findes kun i A4000 og i Amiga 1200.

4. En diskette indeholder 880 KB eller 0,88 MB. Det bliver altså ca. 60 disketter på 52 MB. Sådan kan man bare ikke regne. I praksis vil man nemlig finde ud af, at harddisken kun skal indeholde de programmer, man bruger hver dag; mens man fortsat plejer sin samlermani v.h.a. disketter. Jeg har selv en HD på 52 MB, som faktisk kun er halvt fyldt op; men jeg indrømmer, at det kræver en smule selvdisciplin.

5. Hvis computeren skal virke, skal de forskellige dele som CPU, RAM og ROM følges ad. Det styres med et taktisk signal, som udsendes med en bestemt frekvens, og denne frekvens måles i Mhz. Det kan sammenlignes med dirigenten, som med sit taktisklag sørger for, at alle musikere følges ad. Hvis frekvensen af taktiksignalet øges, bliver computeren hurtigere; men bliver det for hurtigt, får musikerne sved på panden, d.v.s. en eller flere chips kan ikke følge med, og alt ender i kaos.

De almindelige Amigaer (A500 etc.) kører med 7,14 Mhz. Der udføres altså 7,14 mill. operationer i sekundet.

6. Man kan altså få Amigaen til at sætte farten op ved at øge taktfrekvensen; men det kræver, at der indbygges nogle stærkere chips, som kan følge med. Man kunne også udstyre den med en større centralprocessor, f.eks. en MC68030, som kan udføre større og mere komplicerede regneoperationer på færre taktisklag. Det er de to metoder, som bruges af de forskellige accelleratorkort. Men dermed ved du sikkert også, at det ikke er nogen billig fornøjelse. I et af de næste numre af DNC kommer iøvrigt en test af en række accelleratorkort.

Man kan også forøge Amigaens hastighed, ved at forenkles dens arbejde. D.v.s. udstyre den med bedre programmer. Derfor er det en fordel, at skifte til nyeste Kickstart-version. Kickstart indeholder jo de grundlæggende programmer, og de forbedres løbende.

Endelig kan jeg anbefale programmet ReOrg fra Fishdisk nr. 678, som placerer dataene på disketter og harddisk sådan, at de er nemmere og dermed hurtigere for Amigaen at læse.

Det var det hidtil længste svar i en TB. Små korte spørgsmål er altså ingen garanti for et kort svar.

**Vi mødes i "porten":
Hvis du har spørgsmål til den tekniske
brevkasse, så skriv til: Det Nye Computer,
St. Kongensgade 72, 1264 København K.
Vigtigt! Husk at mærke kuverten
"Disk-Porten".**

Diskette tilbehør:

| | |
|---------------------------------------|--------|
| Diskettebox 3,5" 10 stk. | 25,00 |
| Diskettebox 3,5" 100 stk. | 55,00 |
| Diskettebox 3,5" 1000 stk. | 65,00 |
| Proso 3,5" Diskette Rack 150 stk. | 185,00 |
| Proso 3,5" Diskette Rack 1500 stk. | 189,00 |
| 500 stk. disk labels i endeløse baner | 150,00 |
| 3,5" renset diskette | 59,00 |
| 5,25" renset diskette | 59,00 |

Snavether og beskyttelseskapper:

| | |
|--------------------------------------|--------|
| Safeskin til A500 keyboard | 175,00 |
| Safeskin til A2000 keyboard | 175,00 |
| Snavether til A500 i reguleret plast | 95,00 |
| Snavether til A500 i stof | 88,00 |
| Snavether til A2000 i kunstlæder | 99,00 |

MUS & JOYSTICK:

Mus, Trackballs & Tilbehør:

| | |
|--------------------------------|--------|
| Amiga Mouse fra Amitech | 295,00 |
| Beetle Mus. Forsk. farver | 225,00 |
| Champ Mouse - Deluxe hires mus | 375,00 |
| Joystick med aut. omk. mus/joy | 225,00 |
| Musemat | 38,00 |
| Original Commodore mus | 295,00 |
| Zydec mus | 195,00 |

Joystick:

| | |
|----------------------------------|--------|
| 3m forlængerkabel til joystick | 95,00 |
| 4 Spiller adaptor til joystick | 119,00 |
| Joystick med 2 sp. | 225,00 |
| Joystick med 127 Starfighter sæt | 595,00 |
| Quickshot-128 Maverick | 225,00 |
| Quickshot-129 Flightpro | 145,00 |
| Quickshot-130 Python | 145,00 |
| Quickshot-131 Apache | 95,00 |
| Quickshot-155 Aviator 1 | 345,00 |
| Suncom "Tastatur" joystick | 137,00 |

| | |
|------------------------------|--------|
| The Arcade | 249,00 |
| The Arcade Competition Prof. | 235,00 |
| Wico Battlestar | 195,00 |
| Wico Redball | 195,00 |
| Wico The Boss | 148,00 |
| Zipstick Pro med autofire | 298,00 |

| | |
|--|--------|
| Advanced Gravis til verdens bedste!!! | 55,00 |
| Switch joystick, programmerbar. | 55,00 |
| autofire, variabel hastighed i joystick | 265,00 |
| Mousestick, kombineret joystick og mus, kan programmeres til f.eks. fly simulator. Der medfølger microprocessor box. | 550,00 |

RAM & RESERVEDELE:

RAM udvidelser til A500:

| | |
|--------------------------------------|---------|
| 512KB RAM udv. m. ut. bus og efter. | 295,00 |
| Baseboard A500 4MB (1 RAM) | 895,00 |
| Baseboard A500 4MB (4MB RAM) | Ring |
| MaxiMem 512KB | 599,00 |
| MaxiMem 1.8MB incl. gary adaptor | 1399,00 |
| Supra RX500 m. 1MB optil 8MB | 1295,00 |
| Supra RX500 m. 2MB optil 8MB | 1875,00 |
| Megapack til 2MB Chipram incl. Agnus | 2250,00 |

RAM udvidelser til A2000:

| | |
|---------------------------------------|---------|
| Golden Image 2MB op til 8MB | 1395,00 |
| Supra 08 MB ramkort med 2MB | 1875,00 |
| GVP 08 MB ramkort med 2MB | 949,00 |
| GVP 28 MB ramkort med 2MB | 1740,00 |
| Megapack til 2 MB chipram incl. Agnus | 2250,00 |

RAM udvidelser til A3000:

| | |
|-----------------------|---------|
| ProRAM 3000, max 64MB | 3195,00 |
|-----------------------|---------|

RAM kreds og moduler:

| | |
|-------------------------------------|----------|
| Combo Chipak 304 | 2495,00 |
| GVP Simm 1MB | 300,00 |
| GVP Simm 2MB (UMT) | 395,00 |
| 512Kb til Maximum, Supra A2000 osv. | Dagspris |
| 1MB i 4x1MB til Supra RX500 | Dagspris |
| 1MB i 4x256Kb til Supra RX500 | Dagspris |
| 2MB til A3000 | Dagspris |

Reserve dele, diverse kreds:

| | |
|-------------------------------|---------|
| 8520 UD kreds | 125,00 |
| 1st Agnus | 375,00 |
| Denise | 365,00 |
| ECS Agnus | 575,00 |
| ECS Denise | 405,00 |
| 68000 processor | 200,00 |
| Kickstart 1.2 eller 1.3 | 250,00 |
| 68682 25MHz Math Co-processor | 1495,00 |

Strømforsyninger:

| | |
|------------------------|--------|
| Original Amiga 500 | 695,00 |
| Kawai Keyboard adaptor | 150,00 |
| Supra XP500 | 475,00 |

DIVERSE:

Emulatorer til A500:

| | |
|------------------------------|---------|
| 64 Emulator II | 575,00 |
| AT-Once Board A500 | 1895,00 |
| AT-Once plus A500 | 2595,00 |
| GVP 16MHz AT-kort til HD500+ | 2495,00 |

Emulatorer til A2000:

| | |
|--------------------------------|---------|
| 64 Emulator | 575,00 |
| A-Max II Macintosh Emulator | 3295,00 |
| AT-Once Adaptor A2000 | 695,00 |
| CBM A2086 16 MHz AT-kort HD500 | 4695,00 |

Keyboards med Midi input:

| | |
|--------------|---------|
| Kawai MS-710 | 1595,00 |
| Kawai WK-40 | 2250,00 |

Midi interface:

| | |
|-----------------------------|---------|
| Dr-T Phantom (Midi & SMPTE) | 2075,00 |
| Datic Deluxe Midi Interface | 595,00 |
| 2 stk. musikbatter | 150,00 |

Modem:

| | |
|--|---------|
| Datalink 2000 MNP5 intern modem | 1595,00 |
| Datalink Exp. MNP5 ekstern modem | 2175,00 |
| GVP PhonePal VXX, Fax, V-Response m.m. | 4495,00 |
| 2 ÅRS GARANTI PÅ ALLE SUPRA MODEM! | |
| Supra 2400 | 795,00 |
| Supra 2400 + v42bis, MNP5 (9600) | 1295,00 |
| Supra 9600 v32, v42bis, MNP5 (38400) | 5150,00 |

| | |
|---|---------|
| Supra 14400 v32bis, v42bis SR fax modem | 2995,00 |
|---|---------|

Reserve til alle nye modems medfølger de nødvendige kabler, samt et PD modem pg.

Diverse hardware:

| | |
|--|--------|
| AmiTech Kick omskifter A500 | 359,00 |
| A10 CBM stereo højttaler med tonst. | 385,00 |
| Action Replay MK III m. Dansk manual | 995,00 |
| D&B Multifast omskifter A2000 | 525,00 |
| Multitaper vider 10m | 198,00 |
| ZVDC stereo tonst./HT med volume kont. | 395,00 |

TEXTBEHANDLING & DTP:

Desktop Publishing:

| | |
|---------------------------------|---------|
| PageStream 2.2 | 1950,00 |
| PageScript | 995,00 |
| Professional Draw 3.0 | 1495,00 |
| Professional Page V3.0 Dansk | 2395,00 |
| Pro. Page Template/Design guide | 449,00 |

Tekstbehandling:

| | |
|----------------------|---------|
| Excellent V2.0 1MB | 975,00 |
| InterWord V1.5 DK | 395,00 |
| TransWrite 2.0 | 495,00 |
| WordPerfect 4.1 | 1395,00 |
| Word Perfect Library | 875,00 |

GRAFIK:

Billedbehandling:

| | |
|---------------------------------|---------|
| Art Department | 525,00 |
| Art Department Professional II | 1495,00 |
| ADPRO Conversion pack | 649,00 |
| ADPRO Sharp JX-100 scan | 825,00 |
| ADPRO Sharp JX-300 scan | 1825,00 |
| OneMorph Morphing software | 1495,00 |
| Image FX - GVP | 1495,00 |
| Morph Plus, ripples, morph, DVE | 2395,00 |
| Rasterlink | |

Grafik:

| | |
|-----------------|--------|
| Image Finder | 549,00 |
| Scene generator | 395,00 |
| Scene Animator | 649,00 |

| | |
|---------------|--------|
| Vista | 649,00 |
| Vista Pro 2.0 | 849,00 |

Ray-Tracing & Animation:

| | |
|------------------------|---------|
| 3D-Professional | 1495,00 |
| Dali | 695,00 |
| Design 3D | 495,00 |
| DigiWorks 3D | 975,00 |
| Draw 4D Professional | 1795,00 |
| Imagine 3.0 | Ring ! |
| Pixel 3D professional | 695,00 |
| Real 3D 2.0 | Ring ! |
| Script 3D XL | 895,00 |
| Script Animation 4D | 2995,00 |
| Script Animation 4D JR | 795,00 |

Tegne & Animations programmer:

| | |
|---|--------|
| Animagic | 649,00 |
| Animation Studio | 636,00 |
| Deluxe Paint II | 150,00 |
| Deluxe Paint III | 495,00 |
| Dansk manual til ovennævnte | 295,00 |
| Deluxe Paint IV | 895,00 |
| Digipaint 3.0 | 695,00 |
| My Paint | 395,00 |
| Spectra Color | 695,00 |
| TV-Panel Professional 24Bit Paintbox. | Ring ! |
| Can leveres til de forskellige trættebutter | 275,00 |
| The Taking Coloring Book | |

VIDEO:

Multi-media:

| | |
|----------------------|---------|
| Amiga Vision | 1495,00 |
| CanDo V1.6 | 750,00 |
| CanDo Pro pak 1 | 195,00 |
| Hyperlink | 649,00 |
| Mediashow | 795,00 |
| Scala Multimedia 200 | 4995,00 |
| Showmaker | 2425,00 |

Video software:

| | |
|----------------------------|----------|
| Broadcast Tiber II (PAL) | 1950,00 |
| Brooks: TIE: Font enhancer | 945,00 |
| Die Performer | 745,00 |
| InfoChannel | 14900,00 |

Zydec

| | |
|------------------------|---------|
| Ekstern Diskdrev..... | 675,- |
| Håndscanner..... | 1.695,- |
| Zy-Fi højttalersæt.... | 395,- |
| Zydec mus..... | 195,- |
| Megaboard A500..... | 795,- |
| Megaboard A500+..... | 795,- |
| Megaboard A600..... | 995,- |

Amitech Kvalitetsprodukter.

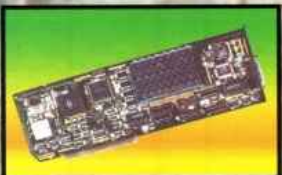
| | |
|------------------------|---------|
| Silent Drive..... | 749,00 |
| AutoKick..... | 355,00 |
| Joy Master..... | 225,00 |
| Amiga Mouse..... | 295,00 |
| Maximem 512K..... | 545,00 |
| Maximem 1.8MB..... | 1345,00 |
| Amitech disketter..... | 495,00 |

Amiga 4000

| | |
|-----------------|--|
| 2MB Chipram | |
| 4MB Fastram | |
| 120MB Harddisk | |
| 68040 Processor | |
| 256.000 Farver | |
| 18.995.- | |

GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller 50MHz. Med et 50MHz kort får du stort set samme ydelse som et 28MHz PP&S 040 kort.
- Verdens hurtigste SCSI controller.



- Med 240MB disken opnås overførsels-hastigheder på over 2.2MB/sek.
- Kan leveres med HD fra 52 til 420MB.
- Nem og hurtig montering af RAM når du har brug for mere end de medfølgende 4MB (25 Mhz: 1MB).
- Kan udvides helt op til 16MB.

GVP HD 500 + Harddisk + Ram

- Leveres 100% korekter, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller



- 213 MB Maxtor harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB FAST RAM
- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.

GVP Impact Vision Broadcast kvalitet!

- 24Bit Realtime Frame Grabber. Indfanger 24Bit billeder fra levende videokilde, tv, kamera eller bånd.
- 24Bit Frame buffer (display). Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari



- Analogt og Digitalt Genlock
- Composite ind/ud - Y/C ind/ud - RGB ind/ud, 15.625kHz eller 31kHz
- Flicker Fixer, også på 24Bit
- OverScan i 768 x 566 punkter
- Picture In Picture funktion.
- Multilighd for Betacam ind/ud
- Scala IV-24, Macro Paint IV-24 og Caligari IV-24 medfølger!

GVP DSS8 Sampler

- Real-time 2 kanals oscilloskop og spectrum analyzer. Software styret indgangsfølsomhed på mic/line. Lydeffekter, bla. ekko, rumklang. Save i Sonix, IFF eller RAW format.



AW pris 795,00

GVP I/O Extender

- 2 highspeed seriel porte
- 1 parallel højhastigheds port.
- Et must for alle Sysop's

Ring og få tilsendt brochure.

25MHz 6.095,00

AW Pris 19.125,00

AW pris 17.475,00

AW pris 1850,00

| | |
|--------------------------|---------|
| Nerli Video tools on tap | 995,00 |
| Scala 500 Home Tiler | 1559,00 |
| Scala Video Tiler | 2495,00 |
| Scala Multi Media 200 | 4995,00 |
| The Director 2.0 | 775,00 |
| The Director Toolkit | 225,00 |
| TV Show! 2.0 | 649,00 |
| TV Test Professional | 895,00 |
| Video Director | 1525,00 |

FONTS & CLIPS:

| | |
|---|---------|
| Clip art disks: | |
| Animal Softclips | 525,00 |
| Architectural Design Videocaps/T-Silver | 279,00 |
| Classic Soft Clips | 525,00 |
| Gold Disk Clip Arts | 449,00 |
| Goldclips Soft Clips | 525,00 |
| G-Clips II | 649,00 |
| Future Design Videocaps 3D/T-Silver | 295,00 |
| Human Design Videocaps/T-Silver | 275,00 |
| Imagine: Map master | 525,00 |
| Imagine: Surface master | 275,00 |
| Interiors Design Videocaps/T-Silver | 275,00 |
| People Softclips | 525,00 |
| Pro Clips | 399,00 |
| Screenmaker 2.2 (24 bit video background) | 495,00 |
| Starfields | 449,00 |
| Stone Textures I | 395,00 |
| Texture City Pro 80 24bit | 1495,00 |
| Texture City Pro 150 24bit | 725,00 |
| Texture City Pro 150 24bit | 725,00 |
| Texture City Pro 40 HAM | 725,00 |
| Texture City Pro 40 OCTV | 725,00 |
| Texture City II | 395,00 |
| Wings of War (TurboSilver) | 549,00 |

Fontænder, bitmap & vektor:

| | |
|--------------------------------|---------|
| Broads: Tilt: Fontpack 1 | 949,00 |
| Broadcast 3D Fonts | 849,00 |
| Compugraphic: Decorative serie | 449,00 |
| Compugraphic: Designer serie | 449,00 |
| Compugraphic: Video serie | 449,00 |
| Compugraphic: Publisher serie | 449,00 |
| Compugraphic: Font Pack | 1225,00 |
| Kara Animfont 1 | 395,00 |

| | |
|--------------------------------|--------|
| Kara Animfont 2 | 395,00 |
| Kara Animfont 3 | 395,00 |
| Kara Fonts Headlines | 575,00 |
| Kara Fonts Headlines 2 | 369,00 |
| Kara Fonts Subheads | 369,00 |
| MI Fonts 1.1 (PPAGE) | 675,00 |
| MI Outline (PDRAW) | 749,00 |
| Personal Font Maker | 695,00 |
| Pro Fonts v1 Professional | 250,00 |
| Pro Fonts v2 Decorative | 250,00 |
| Pro Video Plus font set 1 | 295,00 |
| PS font pack 1 | 575,00 |
| PS font pack plus | 575,00 |
| PS font pack 4 Postscript | 349,00 |
| VideoFonts | 449,00 |
| Zurra Fonts (1-2-3-4-5-6) 10k: | 295,00 |

MUSIK PROGRAMMER:

| | |
|-----------------------------------|---------|
| MIDI SEQUENCER: | |
| Bars & Pipes: Professional | 1975,00 |
| Bars & Pipes: MusicBox 4 | 295,00 |
| Bars & Pipes: Rules for tools | 295,00 |
| Bars & Pipes: Internal Sounds kit | 475,00 |
| Bars & Pipes: Creativity Kit | 525,00 |
| Bars & Pipes: Super Jam Amiga | 849,00 |
| Bars & Pipes: Multimedia Kit | 475,00 |
| Bars & Pipes: Pro Studio Kit | 525,00 |
| Dr. T Level II KCS 3.5 | 1995,00 |
| Dr. T Tiger cup | 795,00 |
| MIDI Recording Studio | 375,00 |
| Steinberg Pro24 | 1995,00 |
| Stereo Master | 405,00 |

ANDRE:

| | |
|-----------------------------------|---------|
| AudioMaster IV | 695,00 |
| Deluxe Music Construction Set 2.0 | 775,00 |
| Dr. T Copyist Apprentice | 849,00 |
| Dr. T Copyist DTP | 175,00 |
| Dr. T Music Music | 575,00 |
| Dr. T-X-DR | 1995,00 |
| InterSound | 395,00 |
| Steinberg Pro24 | 1995,00 |
| Stereo Master | 405,00 |

PROGRAMMERING:

Programmeringsprog:

| | |
|-------------------------------|---------|
| Amiga-CDMA 2.0 incl. compiler | 395,00 |
| Amos The Creator | 695,00 |
| Amos Compiler | 399,00 |
| Amos 3D | 449,00 |
| Amox | 250,00 |
| Easy Amos | 475,00 |
| AssenPro | 549,00 |
| Cap!BKA v2.5 | 595,00 |
| Dropac 2 Assembler | 295,00 |
| HiSoft Basic | 295,00 |
| Metascope debugger | 649,00 |
| Reox++ m. Compiler | 1045,00 |
| SAS/C Compiler V5.10 | 1675,00 |
| SAS/C Compiler V6.0 | 2095,00 |
| SAS/C editor C++ | 949,00 |

DIVERSE:

CAD:

| | |
|----------------------------|---------|
| DynaCAD | 3995,00 |
| PRO-Board Professional 2.0 | 1695,00 |
| PRO-HI Professional 2.0 | 1695,00 |

Databases:

| | |
|--------------------------|---------|
| InterBase DK | 395,00 |
| SuperBase Personal DK | 595,00 |
| SuperBase Professional 3 | 895,00 |
| SuperBase Professional 4 | 1675,00 |

Matematisk software:

| | |
|---------------------|--------|
| Algebra Plus 1 | 395,00 |
| Algebra Plus 2 | 395,00 |
| Arithmetic | 495,00 |
| Math Blaster Plus | 425,00 |
| Math Talk | 195,00 |
| Math Task Fractions | 349,00 |
| Math-Automation | 525,00 |
| Discrete Math | 450,00 |

Regneark:

| | |
|---------------------------|--------|
| Carlig (kørsels regnskab) | 650,00 |
| InterSread | 395,00 |

| | |
|-------------------------|---------|
| Maxplan 4+ (Ny Version) | 895,00 |
| Professional Calc (60) | 1795,00 |

Integrerede Software pakker:

| | |
|-------------|--------|
| Office (60) | 975,00 |
| Interoffice | 995,00 |

Kommunikation:

| | |
|--------------------|--------|
| Interlink | 549,00 |
| Skyline BBS system | 549,00 |

Konverterings Software:

| | |
|---------------------------------|--------|
| Cross DOS v5.0 m. CrossPC | 495,00 |
| Dos 2 Dos (Amiga/Atari/MS-Dos) | 395,00 |
| Migrate OCR, Tekstgennemførelse | 115,00 |

Kopi & Backup software:

| | |
|------------------------------|--------|
| Project D 2.0 | 475,00 |
| Quarterback V5.0 | 549,00 |
| Quarterback Tools 1.5 | 649,00 |
| Synco Express II m. Hardware | 495,00 |

Public Domain Disketter:

| | |
|---|-------|
| Find Fish, Panorama, Trap, Fought, Taiten, RPD, Amicus, Alege, Cloner Conception o.l. | 20,00 |
| Public Domain Diskette - 3.5" | 16,00 |
| Public Domain Diskette - 5.25" | 75,00 |
| Public Domain Katalog (3 disk) | 75,00 |

OS/2 Posterdisag min. 10 stk.

| | |
|-------------------------------|--------|
| OS/2 Posterdisag min. 10 stk. | 249,00 |
|-------------------------------|--------|

Utilities & Diverse:

| | |
|----------------------------|--------|
| Ami, Alignment system | 249,00 |
| Ami, Alignment system | 395,00 |
| Doctor AMI | 395,00 |
| B.A.D. | 425,00 |
| Centaur World Atlas v2.5 | 449,00 |
| Copywriter Professional v2 | 675,00 |
| DiskMaster V2.0 OS 2.0 | 525,00 |
| Directory Ops | 449,00 |
| Distant Sense v4.1 | 649,00 |
| Power Packer Pro 4.0 | 249,00 |
| Virus Killer | 30,00 |
| Wenbach Mgmt. System | 295,00 |

BØGER:

Bøger på dansk:

| | |
|---------------------------|--------|
| Amiga til andet end spil | 190,00 |
| Tegne Male Bog m. Program | 249,00 |
| Grafik & Musik m. disk | 250,00 |

Bøger på engelsk:

| | |
|--|--------|
| Advanced Amiga Basic | 199,00 |
| Amiga 3D Graphics: Prog. in Basic | 115,00 |
| Amiga Applications | 199,00 |
| Amiga C for Beginners | 115,00 |
| Eksempler disk til overstående | 95,00 |
| Amiga Desktop Video Guide | 175,00 |
| Amiga Dos Inside and Out OS2.0 m. disk | 145,00 |
| Amiga Dos Quick Reference | 60,00 |
| Amiga for Beginners | 99,00 |
| Quarterback Tools 1.5 | 200,00 |
| Amiga Machine Language | 115,00 |
| Eksempler disk til overstående | 95,00 |
| Amiga More Tricks & Tips | 175,00 |
| Amiga Programmers Guide | 199,00 |
| Amiga Tricks & Tips | 249,00 |
| Elementary Amiga Basic | 199,00 |
| Imagines Companion | 299,00 |
| Pro Result med DeluxePaint | 50,00 |
| Leveres incl. 2 eks. disk's | 249,00 |
| Mapping the Amiga | 249,00 |
| Music Through Medi | 249,00 |
| Official Dos 2.0 Companion | 249,00 |
| Rom. Kernal Ref. Manual OS2.0 | 299,00 |
| Rom. Kernal Ref. Libraries OS2.0 | 349,00 |
| Rom. Kernal Incl. & Autodocs OS2.0 | 349,00 |
| Rom. Kernal Hardware Ref. Manual OS2.0 | 299,00 |
| User Interface style guide | 249,00 |
| Using Amiga with the Amiga | 249,00 |

CDTV TITLER

Vi lover alle CDTV titler Ring og hør om priserne.

Grøn Serie

99 kr. stk

ved køb af min. 3 stk. ellers kr. 150/stk

- Airborne Ranger
- Beach Volley
- Chase HQ
- Chronoquest II
- Cisco Heat
- Cleude Master Detective
- Dark Man
- Deuters
- Die Hard II
- Dragon Ninja
- Godfather
- Int. Soccer
- Mayday Squad
- Midnight Resistance
- Navy Seals
- Nightbreed Movie
- Pool of Radiance
- Renegade
- Rogue Trooper
- Shinobi
- Simulera
- Space Gun
- Speedball II
- Typhoon of steel (SSI)

Blå Serie

199 Kr. stk

High Energy Spil Pakken:

- Tintin On The Moon
- Teenage Queen, North And South
- Fire And Forget, Hostage

World Championship Pakken:

- W.C. Boxing Manager
- Squash, Manchester United

Super Sim Pak:

- International 3D Tennis
- Crazy Cars II, Italy 90

☆☆☆

Armour-Geddon

- Flight Of The Intruder
- Heimdal
- Leisure Suit Larry 2
- Microprose Golf
- Thunderhawk
- Wolfchild

Syquest's nye fremragende 88MB harddisk med udskiftelig disk giver dig al den plads du har brug for til små penge. (prisen er på intern A2000 udgave)

| | |
|----------------------------|---------|
| 88MB Syquest drev u. disk | 4.595,- |
| 88MB Syquest disk | 1.145,- |
| Indbygning i ekst. kabinet | 1.895,- |

V-Lab

Amiga 2000 & A3000

Realtime 24bit
Frame-Grabber farvebilleder
fra enhver videokilde. Kan
grabbe sekvenser direkte til
harddisk (tempo afhængig af
processor/Harddisk)

2795,-

ring og hør nærmere



MegAChip 2000/500

Få 2 Mh. Chip på din Amiga!

2250,-

MultiStart II A500/A2000

SKU mellem 2 Kickstart Ram'er

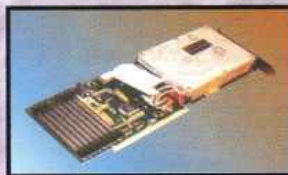
525,-



GVP Hardcard HC8

Verdens hurtigste!

- Lynhurtig SCSI II DMA Controller
- Overfører over 1.2 MB i sek.
- Kan leveres med HD fra 52 til 420MB.
- Kan udvides helt op til 8MB ram.



Fra 3.595,00

IMPACT A530

Accelerator & HD

- 1.5 gang hurtigere end Amiga 3000
- Kan leveres med HD fra 52 til 240MB.
- Nem og hurtig montering af 32 bitram. Plads til 1,2,4 eller 8 MB

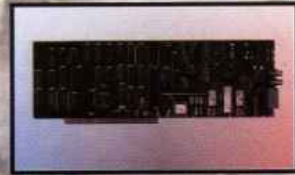


Fra 8.995,00

GVP PhonePak

A2000/A3000

- TeleFax, Telefonsvarer og Voice-Response system i ét!
- Send/Modtag Fax beskeder.
- Optage/afspille tale gennem telefonen.
- Interaktivt Voice-Response system.



Chock: 4.495,00

GVP G-Lock

Genlock

- Software kontrolleret, med komplet AREXX og CLI interface.
- Lydprocessor med to indgange (med mulighed for mix).
- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) input.
- Samtidig composite, Y/C (S-Video) indgang. Mulighed for Transcoding.
- RGB udgang der, via software, kan skifte til YUV (M-II/BetaCam).
- Specielt farve filter kredsløb til special-effects.
- Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View eller andre digitizere.

Chock: 4.495,00

UDSALG!

Vi har fundet en hel masse spændende produkter frem som vi nu sælger til rene spot priser

Hardware:

| | |
|--|---------|
| • A-Max II, Macintosh Emulator..... | 995,- |
| • Aviator Joystick, joystick formet som et rat, perfekt til flybil simulationer..... | 250,- |
| • Baseboard, AMB Ramkort til Amiga 500 uden ram kredse..... | 875,- |
| • CBM A690 CDROM drev til Amiga 500, 500+..... | 2995,- |
| • CBM 64, ja den gamle brødkasse lever endnu!!..... | 595,- |
| • DMI Resolver, 60 MHz grafik kort, oplysninger op til 2048 x 2048..... | 6995,- |
| • Fusion Forty, 68040 kort, m.4 MB ram..... | 10000,- |
| • Goldstar 9 nåls printer, 160 cps endeløse baner eller enkelt ark..... | 995,- |
| • GVP 286 kort til installation i Amiga 500 HD..... | 1695,- |
| • GVP G-Force 68040, 33MHz workstation power, 4 MB ram, 25 Mips..... | 16250,- |
| • Hitachi SH Kamera incl. Digi-View 4.0 Gold, komplet digitizer udstyr..... | 2495,- |
| • Kawai MS710 Keyboard, Midi keyboard m. tromme computer & 576 lyde..... | 1250,- |
| • Mallaib SCSI Controller, komplet SCSI Controller til Amiga 2000..... | 695,- |
| • Nec P2+ 24 nåls printer, en af markedets mest anerkendte printere..... | 895,- |
| • Nexus SCSI Controller, Komplet SCSI Controller til Amiga 2000..... | 2495,- |
| • Philips CM8933 II monitor, passer perfekt til alle Amiga'er..... | 2095,- |
| • Philips TV-Tuner, 12 faste kanaler, med ekstra antenne indgang..... | 695,- |
| • Progressive 68040 kort / A2000 u. ram, performance 20 mips..... | 12500,- |
| • Progressive 68040 kort / A3000 u. ram, performance 20 mips..... | 11500,- |
| • SEGA spille konsoller, incl. 2 spil..... | 500,- |
| • STAR ND 10, 9 nåls printer..... | 1295,- |
| • STAR LS-08 laser printer, 2 MB ram og Postscript indbygget..... | 12000,- |
| • Supra HD 500 kit, SCSI II controller til Amiga 500..... | 1595,- |
| • Supra Hardcard (A2000), incl. 32 MB Seagate hardisk..... | 1995,- |
| • Supra Ramkort til Amiga 2000, incl. 2MB Ram..... | 1375,- |
| • Videon Digitizer, perfekt digitizer til alle Amiga modeller..... | 2995,- |

Software:

| | |
|---|--------|
| • Cygnus Editor 2, sidste nye version af verdens mest brugte tekst editor..... | 495,- |
| • Comal, Amiga versionen af det velkendte programmeringssprog..... | 395,- |
| • Deluxe Paint II, det gammelkendte tegne program..... | 95,- |
| • Disk Master V 2.0, lavet til kopiering system (2.04 kompatible)..... | 325,- |
| • Instant Music, komplet musik program..... | 95,- |
| • Imagine Companion, bogen der går for at være bedre end selve manualen..... | 195,- |
| • Superbase Professional 4, den tunge ende af database programmer, kan ALT..... | 1375,- |
| • Texture city, 4 forskellige versioner, 24 bit textures..... | 500,- |
| • VistaPro V 2.0 Pal, kendt for de fantastisk flotte fraktal landskaber..... | 500,- |

Derudover har vi fundet enkelte brugte varer frem fra vores butik/lager:

Brugt Hardware:

NB: Kun 3 mdrs. garanti

| | |
|---|---------|
| • CBM A590, den originale Amiga 500 hardisk fra Commodore, m. 20MB..... | 1595,- |
| • CBM A590, den originale Amiga 500 hardisk fra Commodore, m. 32MB SCSI..... | 1995,- |
| • CBM XT-kort, incl. PC-drev, installations disketter og MS-Dos..... | 800,- |
| • GVP A3001 Accelerator kort, 28MHz, 68030/68682 + 4MB ram..... | 8995,- |
| • Kawai K4 Synth, Kawai's MIDI flygklav, multitrack..... | 8000,- |
| • NEC P60 S, 6 cd-rom kort med PostScript, 2MB Ram..... | 15000,- |
| • Protex CTV 1490, 14" tv m. monitor indgang..... | 1875,- |
| • Viking Monitem, 20" 4 grøntone 1280 x 1024 incl. skærmmort (perfekt til PPago)..... | 9000,- |



PP&S 68040
28 MHz, 20 mips

12500,-



Baseboard
op til 4MB ram til A500

675,-



Supra 500HD
Komplet SCSI kit

1595,-



Digi-view 4.0
Komplet Incl. kamera

3195,-



VistaPro 2.0
Fraktal landskaber

500,-




SAS-C v5.10
Det mest brugte udvikler sæt

1375,-



Philips 8833
Amiga monitor ex. kabel

2095,-



SbPro IV
Relationel Database

1375,-



✓ Fuld broadcast 24bit
✓ Incl. paintbox software
✓ Incl. presentations software
✓ Hot key
✓ Verdens første 24bit spil
✓ Mulighed for opgraderinger bl.a. Roasterchipset

Opalvision.....9.995,-



✓ 24 Bit video Framebuffer
✓ 736x566 24 Bit video display
✓ Video Paintbox Software
✓ Ekstern (= Alle Amiga'er)
✓ 24 Bit Video Digitizer
✓ 24 Bit's realtime animation.

DCTV.....5.250,-

| | |
|---|--------|
| SupraModem 2400..... | 795,- |
| - Alsidigt eksternt modem til alle formål. | |
| SupraModem 2400+..... | 1295,- |
| - Som Supra 2400 men med MNP5 og v42bis protokoller. | |
| SupraFaxModem 2400..... | RING! |
| - Som Supra 2400+ med MNP5 og v42bis samt SR-FAX!! | |
| SupraFaxModem 14400 SR Fax..... | 2995,- |
| - Supra's nyeste og hotteste modem. Lynhurtig mode og Fax i et!! | |
| ModemModem 9600..... | 5295,- |
| - Modemverdenens ukronede konger! Dual-Standard med v32 & v42bis. | |

| | |
|-------------------------|---------|
| SupraRam RX500 1Mb..... | 1295,- |
| SupraRam RX500 2Mb..... | 1875,- |
| SupraRam 2000 2Mb..... | 13755,- |
| 2Mb til RX500..... | 1036,- |
| 2Mb til A2000..... | 964,- |

GAMEPLAY

**ACTION
PACKED
ISSUE!**

PINBALL FANTASIES

**21 CENTURY
ENTERTAINMENT**



Amiga: Skærmen scroller sammen med kuglen - her er den øverste halvdel af Speed Devils-banen

Man kan køre bil, eller man kan køre en Ferrari Testarossa. Man kan drikke whisky, eller man kan drikke Royal Salute. Man kan spille computerspil, eller man kan spille Pinball Fantasies. Så enkelt kan det egentlig siges. For Pinball Fantasies er intet mindre end et racerent mærkeprodukt af højeste kvalitet.

Hvis du har spillet Pinball Dreams, som er forgængeren til Pinball Fantasies, så sidder du sikkert ikke og læser dette, men er i stedet på vej ned efter selve spillet... Åh, du har bestilt det pr. postordre, og fordriver nu ventetiden med at læse anmeldelsen... Der er kun to ting, der er blevet ændret siden sidst. 1. Der er kommet 4 nye baner. 2. Musik, grafik, gameplay... alt, ALT

er blevet bedre.

Hvis du derimod ikke kender noget til Pinball Dreams så Sig mig er der overhovedet nogen, der ikke kender Pinball Dreams?... Hørte jeg et JA ude bagved i Smørum Nedrum? Godt jeg skal forklare, men put lige dig selv i blenderen først. Tak. OK, Pinball Fantasies er ligesom Pinball Dreams en Pinball-simulator, som navnet "Pinball" sikkert allerede har afsløret for den vågne læser. Men det er ikke bare en hvilken som helst simulator, det er SIMULATOREN. Den ultimative flipperoplevelse på din egen bunke Amigachips. Dette er det nærmeste, du kommer "the real McCoy". Desuden er grafikken og især musikken helt sublim. Dette spil viser virkelig, hvad Amigaen kan præstere,

hvis den vil.

Der er kun en ting at sige: Proov den, prøv den. Overt, jeg har alligevel taget skade af alle de latterlige reklamer på TV3. Jeg mente selvfølgelig: køb det. Er der mere I vil vide? En præsentation af de nye maskiner? Så gerne.

De 4 nye helvedesmaskiner hedder: Stones n' Bones, Billion Dollar Gameshow, Partyland og Speed Devils. Jeg vil ikke til at hænge en af disse ud for at være den bedste, for de er alle lige godt lavet, og til syvende og sidst vil udfaldet blive afgjort af ens personlige smag. Vi har vel alle vores favorit. Personligt faldt jeg helt for Stones n' Bones, og jeg ved faktisk ikke helt hvorfor. Måske er det musikken, måske sidder den maskine bare i fingrerne på mig. Don't ask me. Jeg ved bare at jeg er nødt til at have en omgang eller tre om dagen.

Då jeg ovenfor nævnte, at der kun er ændret to ting ved Pinball Fantasies, talte jeg ikke helt sandt. Der er faktisk kommet en helt ny feature. Efter hvert spil har man en chance for at få en ekstra kugle. Denne håndsregning fra Fortuna uddeles egenrådigt af den eneevældige computer, og man kan ikke gøre noget for at bestikke den, dette foregår fuldstændigt tilfældigt. Der er ikke noget bedre end at se de andres ansigter, når man får den, og tæsker en 12-14 millioner længere end dem. Ha ha ha (ondt grin).

Desuden er et par af banerne udstyret med en ekstra flipper, hvormed man kan ramme specielle ramper, der virkelig giver ekstra godt i pointposen. En sand fornøjelse. Pinball Fantasies byder på action af den helt rigtige kaliber.

Er der stadigvæk nogen, der er i tvivl, med hensyn til om de skal købe spillet eller ej? Så lad dog vær med at være så forvirret. Hæv din løn, SU etc., gå ned i den lokale databoks, knald slanterne i disken, gå hjem og spil.

"He sure plays a mean pinball"
The Who
"Merry X-mas"
Santa

Marit

AMIGA

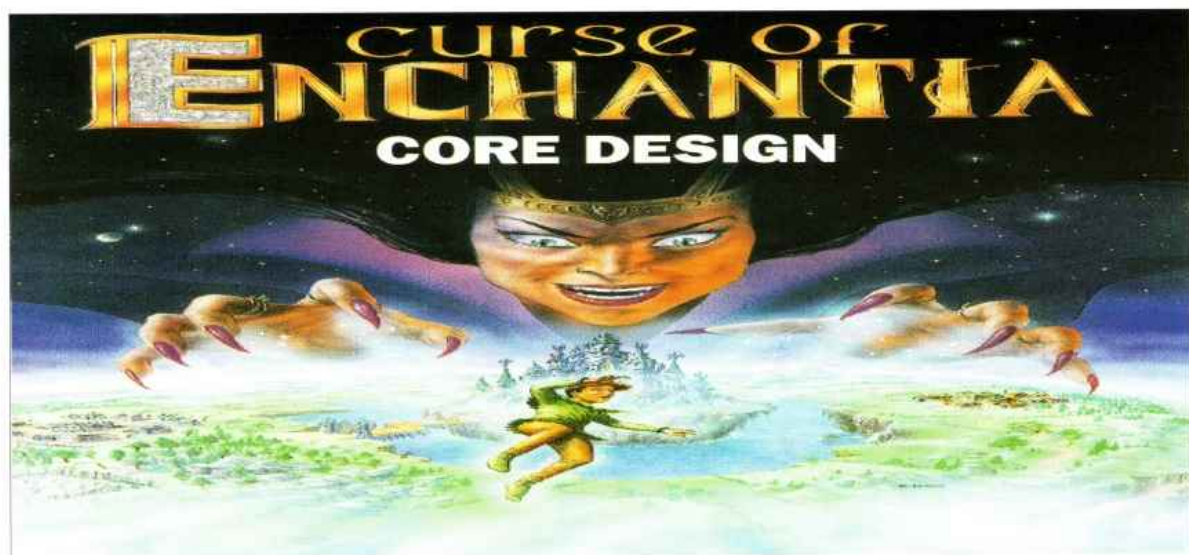
Høje karakterer, som I sikkert kan se. Men der er også grund til det. Den tekniske side er absolut i orden. Stålkuglen bevæger sig yderst realistisk, og scrollingen er perfekt, man bliver ikke det mindste irriteret over, at man ikke kan se hele banen på en gang. Gameplay... behøver jeg at sige det? Der er bare så meget gang i det her spil, at du skal være heldig, hvis du overhovedet når ris a l'amande'n. Grafikken er flot flot, banens faciliteter træder tydeligt frem fra den overældede udsmykkede baggrund. Musikken er ligeledes et kapitel for sig. For det første er lyden af stålkuglen og flipperne samlet realistisk. For det andet burde nogle af kompositionerne ligge på the UK top 40. Billed og lydoplevelsen i dette spil giver næsten en julebryg i øjnene og skum i ørerne. Cheers mate.

Grafik
Lyd
Gameplay



90%
91%
93%

**OVERALL
93%**



Til tider bliver man ubehageligt overrasket. Man fryser fast i en bevægelse, tankerne drøner gennem hovedet, man får små svedperler, har svært ved at ånde, og små forvirrende pletter danser rundt på øjenballerne.

Det var hvad der skete for Brad, da han var ude og spille baseball med sin lillesøster Jenny. En heks i det magiske land Enchantia skulle nemlig bruge ham til en slags forrygelseskur, og transporterede ham på aller-magiske vis til sin egen fangekælder.

Brads opgave er naturligvis at undslippe, at gøre op med den gamle heks og at komme tilbage til græsmarken. Det kan ikke være rart, men bekymrer åbenbart ikke den amerikanske teenager, der har et særdeles stedsegrønt smil lige under sin alt for store næse.

Næsten samtidig med alle disse kedelige hændelser, er der endnu en, der får en ubehagelig overraskelse. Mig.

Curse of Enchantia er et af de spil, der er blevet set allermost frem til, som en værdig konkurrent til Monkey Island II. Men forventningerne har været så højt skruet op, at Core VILLE udgive det for jul - og dermed bryde med den tradition, der hedder

"vi udskylder Enchantia en måned". Det skulle de aldrig have gjort.

Curse of Enchantia er naturligvis ikonstyret, som ethvert moderne adventure. Der er lidt flere ikoner, end der plejer, idet en af de ti ikoner, man kan kalde frem med et tryk på højre museknap, er en "Manipulate"-ikon, der giver yderligere 10 muligheder for at lave fiksfakserier med omgivelserne og/eller nogen af de objekter, du har fundet på din færd.

At Enchantia er et grafisk adventure, bør tages MEGET bogstaveligt. I spillet indgår simpelthen ingen samtale med ord, ingen beskrivelse af objekter, ingenting. Hvis du ikke kan se, hvad en bestemt tegning af en bestemt ting skal forestille, er det bare synd - du får aldrig at vide, hvad det egentlig er. Forsøger du at sige noget til folk, har du to muligheder: du kan enten sige "Hi!" eller "Help!". Unge Brad må leve et nemt liv, kun med 50% risiko for at sige noget forkert.

Men hvis ikke der er tekst, er der vel problemer? Tja, det er måske så meget sagt. Langt de fleste problemer er begrænset til en enkelt lokation, og løses tilfældigt. Du går rundt i rummet og trykker på "Look"-ikonen, indtil spillet fortæller dig, at du har fundet noget.

Et godt eksempel er den scene, hvor Brad falder ned i vandet. Han ser en fisk, som han befrier. Han går videre, og kommer til en anden fisk, der sælger ilt. Han vil have en sandom for ilt. Ved siden af boksen ligger en sandom...

Brad går videre, og kommer til nogle elektriske ål, og en stor skildpadde, der svømmer rundt ovenover. Den fisk, som Brad befriede kommer nu med en musling. Den giver du til skildpadden, der rykker dig forbi alene.

Det er bare ikke særlig inspirerende. Og et problemet mindre lineære, kan de for eksempel bestå i at gå rundt i et hulesystem og samle sten!

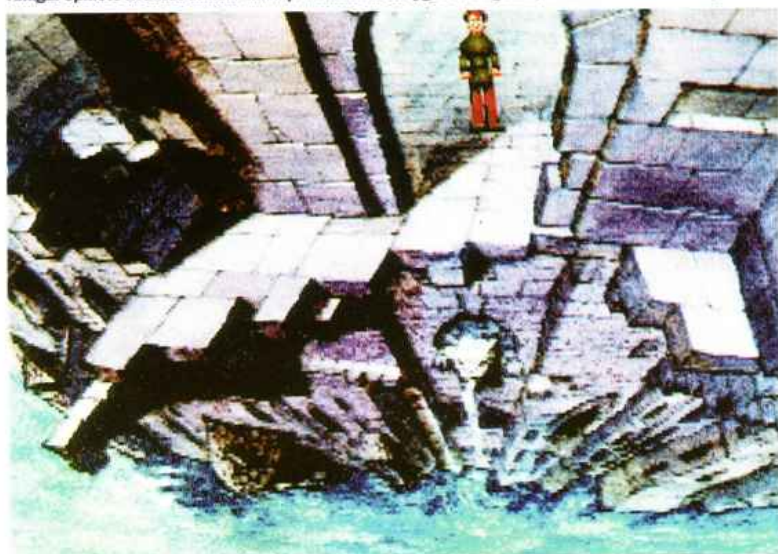
Den slags tyder på, at man ikke har haft lyst til at udtænke udspekulerede problemer - eller at man ikke har haft tid. Det sidste understreges af nogle små ting, der ikke desto mindre er rent beskrivende. Efter at spillet har loadet lidt, beder det om Disk 1. Disk 1 sidder imidlertid i drevet, og det er først senere, at man finder ud af, at computeren i virkeligheden vil have Disk 2!

I manualen står der en beskrivelse af grammofoon-ikonen, der skulle give mulighed for at ændre noget ved lyden. Det nævnte man heller ikke, så grammofoon-ikonen er kun til pynt - din helt egen fri-ikon som du kan trykke alt det du vil på, uden der sker noget ved det.

Det virker lidt som om Core Design har haft grafikken og lyden på plads, og ikke rigtig kunne finde ud af, om de skulle følge det gamle mundheld om "Hastværk er lastværk", eller det lige så gamle "Den der kommer først til julemøllen, får først målet". De valgte desværre det sidste.

Christian

Amiga: Spillets kvalitet er hele tiden på kanten til at ryge i en afgrund, til trods for den flotte grafik



AMIGA 120

Grafikken er meget, meget flot, og gør sig bemærket som noget af det bedste, vi hidtil har set - så lang tid det ikke bevæger sig. Når skærmen scroller, er det med rigtig gammeldags "push-scroll", så Bard skubber skærmen en halv centimeter pr. gang - meget belastende. Han er iøvrigt heller ikke ligefrem en Eric Schwartz-animatør.

Der er nogle gode samples på lydsiden, men generelt for få af dem. Baggrundsmusikken blev åbenbart droppet, ligesom et godt gameplay. Det er måske ikke direkte dårligt, men meget skuffende i forhold til, hvad vi havde forventet.

Grafik 89%
Lyd 82%
Gameplay 67%

OVERALL
72%

PC
En PC-version er under opstilling.

CAMPAIGN

EMPIRE



Amiga: Fra den atmosfæriske indledningssekvens

Vilkårene er barske i krig og kærlighed, og derfor er det heldigt, at spil som Campaign giver enhver chancen for at opleve spændingen i et velvoksnet pawnslag, hvor afstanden mellem liv og død ellers traditionelt er en træffer. Du risikerer kun at få nogle omme fingre.

Slaget foregår i tredimensionel vektorgrafik og du styrer din tank med 9 taster. De mange taster virker skræmmende i starten, men de er placeret med så megen omtanke, at kontrollen hurtigt sidder i fingrene. Og hvis det bare er for svært, overtager computeren gerne styringen af larvefodderne eller tårnet, så du kan nøjes med at bruge halvdelen af tasterne.

En radar viser dig, hvilke tanks du kan se fra din

nuværende position, og så går jagten ind. En enkelt træffer er nok til at afgøre de fleste dueller, og kostbare sekunder går tabt med at lade kanonen, så kun taber skyder på må og få.

Til sidst lider din tank uundgåeligt samme skæbne som dine fjenders, men så kan du bare tage en anden! Et stort oversigtskort viser hele slagmarken med alle dine egne tanks og alle de fjendtlige tanks, de kan se, og her kan du til enhver tid klikke dig ind i en ny. Du kan højst have 16 tanks i kamp ad gangen, og computeren sørger for at køre rundt med de andre. Hvis det er dig imod, kan du også pause spillet og til enhver tid give de andre tanks individuelle mål på slagmarken.

Luftstøtte og artilleri afgør tit de jævnbrydige

slag, hvis du altså har placeret dine støttegrupper med omtanke. For selv om hjertet i Campaign er 3D-slagene, er der også en afdeling for strategier. Her kan du rykke dine enheder rundt på et stort oversigtskort, udnytte eventuelle flyvepladser og sende konvojer med brændstof, ammunition og forstærkninger fra fabrikkerne til fronten. Fjendens enheder vises kun på kortet, hvis dine egne enheder får øje på dem.

I de små Campaign-slag er der ikke andet end to enheder og godt med action, men med spillet følger også en række af de store kendte opgør i Anden Verdenskrig, for eksempel landgangen i Normandiet og en skærmydsel i Kursk med omkring 3000 deltagende tanks. Kampscenerne kan alle udkæmpes automatisk.

Campaign fungerer desuden som en editor, hvor du selv kan lave dine helt egne slag og rette i de gamle. Med langt over 100 forskellige kampvognstyper skulle underholdningen være sikret længe.

Hvis du synes, Campaign lyder som en oplagt vinder, har du ikke hørt helt forkert - kun lidt. Campaign skylder nemlig sig selv i foden med et par irriterende detaljer.

3D-grafikken lider af en eller anden skævvridning, så huse langt væk tilsyneladende står midt på vejen, og hvis man kommer for tæt på en busk eller en bygning, kan man slet ikke se den mere. Man er bare kort fast. Lidt det samme kan ske med en fjendtlig tank, og så kan man holde der i flere minutter og prøve på at skyde kort nok. Det lykkes ikke altid.

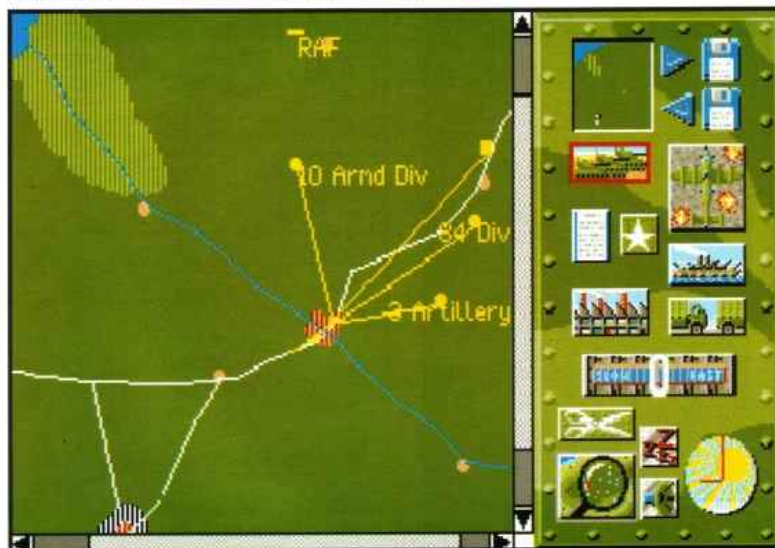
De computerstyrede tanks kører for det meste rundt på må og få, og med mellemrum opfører de sig som om de befandt sig i et lyskryds med grønt i alle retninger. På den måde når de at odelægge hinandens larvefodder længe inden den første fjendtlige tank dukker frem.

Den overordnede strategi-del er let at gå til, men computeren er meget karrig med oplysninger om de fjendens enheder, man har set. Kun et navn, intet om enhedens størrelse og slagkraft. Derfor virker det lidt underligt, når artillerigruppen fortæller, at de lige har smadret en Tiger II under deres bombardement. Hvis de ser så godt, hvorfor kan de så ikke fortælle lidt om de tanks, de ikke har smadret? På samme måde behandler luftstyrkerne dig som om du enten ved alt i forvejen eller ikke behøver at vide noget overhovedet. Den slags irriterer, men så kan man heldigvis afregne ved at klatre ned i en led tank og skyde nogle forsvarslose tyskere. På slagmarken er Campaign uimodstælig trods sine skønhedsfejl.



Jakob

Amiga: Det strategiske kort, hvor dine enheder rykkes rundt.



AMIGA

Vektorgrafikken er tydelig og ret hurtig, men desværre med en eller anden indbygget skævhed, mens ikoner og baggrunde er uhyre stilfulde hele spillet igennem. Tandy-dens er tilpas tange og skræbende, men desværre halder nogle af dem lidt. Ikonsystemet er uhyre nemt at bruge med indbyggede forklaringer, og på slagmarken er tastaturet det eneste rigtige. Gameplayet har flere skønhedsfejl, men det virker. Og så er irriteret (der kræver ekstra RAM) og de autentiske krigsplakater i pakken med til at skabe den helt rigtige stemning.

Grafik 87%
Lyd 82%
Gameplay 85%

OVERALL
82%

PC

PC-versionen er også temmelig god, og adskiller sig på ingen måde fra Amiga-versionen. Grafikken er lidt skæv, men generelt hurtig, lyden er larmende, og kunne være bedre. Du de to versioner er så ens, er karaktererne det også.

Grafik 87%
Lyd 82%
Gameplay 85%

OVERALL
82%

MIGHT AND MAGIC



CLOUDS OF XEEN

Der er ikke noget som juletid, er der vel? Netop nu sidder du formentlig med fødderne inde i pejsen, et glas dampende glogg i hånden og et extended Dance-mix af "Søren Banjomus Bangs the Bussycat" på B & O-anlægget.

Men mens du på den måde sidder og nyder livet, er der faktisk problemer ude i den virkelige verden, mere nøjagtigt i et af de utallige magiske og sagnomspundne lande, drømme og ikke mindst computerspil foregår i.

Kongen hedder Burlock, og den fortabte bror, der langt om længe er dukket op, kalder sig Roland, ligesom lydkortet og keyboardet. Der er imidlertid ikke meget sang og dans over Roland, der straks sætter kongen i gang med at lede efter Det Sjette Spejl, der kan bruges til at teleportere med. Det er ikke så ualmindeligt for spejle i denne verden, men Det Sjette Spejl er samtidig transportabelt, så man også kan komme tilbage igen!

Imidlertid oplader kongens rådgiver, at Roland er en djæveltilbeder, og afslører ham. Men for han kan nå at afsløre skurken, finder han ud af, at tingene er værre end som så, Roland er nemlig en såkaldt "udød" og har ambitioner om at blive konge i stedet for kongen. Konge over

PC: Her har vi Xeen himself.



PC: Enhver svigermors værste mareridt!

NEW WORLD COMPUTING

hele verden, Kong Xeen den første.

Det er selvfølgelig ikke så heldigt for verden, økonomien eller høsten, så dine seks trofaste eventyrere kaster sig ud i at stoppe ham. Undervejs skal de løse mange missioner, nogle bare for at få penge til mad, nogle som en del af det mere overordnede mål. "Clouds of Xeen" er ikke en decideret Might & Magic IV, men foregår i det samme velkendte miljø som "Might & Magic III". Handlgien er fulgt i et 1. persons perspektiv, som traditionen er tro. Ude i siden er der ikoner, der giver dine personer mulighed for at kæmpe, kaste spells, overnatte, slå en dør ind, lede efter hemmelige døre etc.

Spillet foregår i et meget stort univers, og indeholder byer, grøtter, skove og meget mere. Gudskelov kan du også i dette spil finde teleportkoder, der kan transportere dig over lange afstande hurtigt, billigt og uden behov for små fedtstætte poser.

Når Clouds of Xeen er så imponerende, skyldes det imidlertid ting, der ikke er standard i et normalt rollespil. Dels er handlingen virkelig god - man kan snakke med de personer man møder om en masse ting, og det giver dem et vist liv. Man kan selv vælge, om vægten skal lægges på

kampe eller problemer, så hvis ikke man har lyst, behøver man altså ikke at hakke sig igennem en fedtrad af wandering monsters.

Spillets interface er utroligt brugervenligt, og dine små missioner er i starten meget nemme. Du er assisteret af en auto-map-funktion, så du aldrig behøver at fare vild i gangene, der bliver taget notater, hvis nogen siger noget vigtigt, og manualen er ikke bare en opremsning en række spells - dem kan du altid finde undervejs.

Might And Magic-serien er efterhånden blevet så god, at den efter min mening er en værdig konkurrent til Ultima-serien. Det er ikke helt så flot, det er ikke helt så teknisk, men det har en umiskendelig atmosfære. Hvis du er træt af Bards Tale ogSSI-spillene, vil du blive overrasket over den sande dybde og den mængde muligheder du får i Clouds of Xeen.

Problemet er nogle gange, at man næsten svæver for meget rundt, og ikke er helt sikker på, hvad man skal foretage sig. Det lyder måske paradoksalt, men ind imellem kan den frihed blive lidt anstrengende, og man går bare rundt i cirkler.

Det sker sjældent i Clouds of Xeen, og spillet er så afgjort et godt bud på, hvad du bør spille i denne juleferie - og frem til den næste.

Chrstan

PC



2 megabyte hukommelse skal tages så bogstaveligt, at du skal være mere end almindelig god til at lukke alle ting ned og hvide dem ud af hukommelsen, for der er plads.

Teknik er spillet ret stabilt, men grafikken kan til tider godt være lidt larmet og kedelig, når den rent faktisk skal bevæge sig. Der er imidlertid masser af gode minutter til still-shots. Lyden er god, specielt med lydskort, hvor handlingen krydres med digitaliseret tale og glade melodier.

Det er så afgjort spillets gameplay, der er noget af det mest gennemførelse, vi endnu har set i et rollespil, der trækker helhedsindtrykket så højt op, at det bliver et hit. Prøv det og bliv overbevist.

Grafik
Lyd
Gameplay



79%
82%
94%

OVERALL
90%

AMIGA

Forventes ude i midten af det nye år.

DOODLEBUG

CORE



Generic "Cute Platform Story So Far"-Generator:

"Det var en dejlig morgen som så mange andre dejlige morgener i <Name 1>. Ingen vidste, at det skulle blive den sidste dejlige morgen i skrækkelig lang tid, men det skulle det, for pludselig blev

<Name 2> bortført af den onde <Name 3>. Alle var kede af det, men næsten lige så mange var for bange til at gøre noget ved det. Kun en turde drage ud i <Name 1> for at redde <Name 2>. Hans navn var <Name 4>, og med sig havde han sit hemmelige våben: <Name 5>."

Keywords for Doodlebug: REV AB28063, Core, 1992:

<Name 1> = Cartoonia

<Name 2> = prinsesse Lady-Bug

<Name 3> = NAVN UKENDT

<Name 4> = Doodlebug (tror vi nok)

<Name 5> = fire farveblyanter og et viskelæder

Excerpt from Doodlebug review, DNC#1, 1993:

... bortset fra farveblyanterne og viskelæderet

er Doodlebug næsten som alle de andre platformspil, der kan købes for penge i dag: Helten, her et lille insekt uden vinger, boltres sig hoppende på en lang række baner, der scroller i alle retninger. På hver bane skal Doodlebug finde udgangen inden tiden løber ud, og det gør den faktisk ret let. Doodlebug neutraliserer de mange fjender ved at hoppe op, snurre usandsynligt hurtigt rundt om sig selv og lande på dem.

Men det var farveblyanterne og viskelæderet, jeg kom fra. Doodlebug skifter mellem dem ved at hive nedad i sit indre joystick, og han fyrer dem af med sin "lille rode". Hvis et monster bliver ramt af en farveblyant, dør det, men den effekt er kun en biting. Blå farveblyanter skaber paraplyer, som Doodlebug får brug for, hvis han skal falde alt for langt uden at slå sig. Ballonerne kommer fra de røde farveblyanter, og med dem kan Doodlebug svæve op til højtliggende platforme. Udodelighed i 15 sekunder er effekten af de grønne flasker, der tegnes med blyanten af samme farve, og de gule blyanter bliver til enorme stopure. Med dem kan Doodlebug fryse sine fjender i nogle få, kostbare sekunder. Bedst er dog viskelæderet, der eksploderer i alle retninger og dræber alle undtagen de allermost onde monstre.

Doodlebug finder masser af underlige pointfrugter på sin vej, men heldigvis også mere brugbare kontanter. Af og til møder han underlige individer, der giver tips og udlejer ubåde, drager og ufoer til en urimelig pris.

Dejligt hopperi uden noget som helst hip er der masser af i Doodlebug. Det lille insekt lyster joystikkets mindste vink på sin færd gennem de mange baner, der er fordelt på fem blødt animerede verdener. Turen starter i Legeland, fortsætter i Den Uhyggelige Skov, hvor det regner som i et 3D-bilspil, og ender i Den Store By. Verdenene er meget forskellige, og Doodlebug får det sværere og sværere på sin færd, især i Krystalhulerne hvor sneen vælter ned og vores helt glider ubeværet frem og tilbage. Ikke fordi der er grund til at opgive ævred. Banerne er overskuelige, veldesigtede og afvekslende, og det er rent faktisk muligt at gennemføre det hele og få prinsessen i enden.

Doodlebug starter forfra på en bane hver gang han mister et liv, men til gengæld kan han tale en hel del, for han kradsar af - med solidt spil kan man opnå, at den lille fyr kan tale så blide ramt helt op til fem gange, inden det går galt.

Review, DNC#1, 1993, written by:

Jakob

AMIGA

Når Doodlebug er på vej opad i et hop, kigger han opad, og når han er på vej ned, kigger han nedad for at se, hvor han lander. Den slags grafiske detaljer er der mange af, og alt er glidende og hurtigt animeret. De fem verdener er helt forskellige, og melodierne skaber en rigtig god stemning, mens lydeffekterne er fine uden at være overvældende. Forbindelsen mellem Doodlebug og joysticket er direkte og tilpas følsom, og spillet er rigtig sjovt i den tid, det varer. Her er ikke tale om noget stort, nyt og banebrydende, bare et lille kvalitetspil, men den slags skal også belønnes. Hvorfor ikke gre det med et hit?

Grafik
Lyd
Gameplay



92%
91%
89%

OVERALL
90%

ATAC

ARGONAUT/ MICROPROSE

Året er 2003 e.kr. og verden er ikke blot af lave, men lavere. Rundt om i USA's storbyer ligger stofvragene og flyder på gadehjørnerne, med kanylerne hængende ud af armene. Gennemsnitspusheren går i 2. klasse, hans yndlingsleg er "Hvem peger kanylen på?", og han elsker simpelthen drugs. Heroin, speed, bonuld og andre milde stoffer er totalt yt i fremtiden, kun den rene kokain kan bruges, frisk fra Colombia. Regeringen ser hjælpeløst til (uden at få en rød øre i afgifter), mens verden oversvømmes af kokain fra det magtfulde narkokartel. I FN har man imidlertid fundet en løsning på problemerne, og under et tophemmeligt møde bliver man enige om, at igangsætte en endnu tophemmeligere militæroperation, der skal operere på fjendens linier, langt inde i Colombias fedtede jungle. Nu skal de baroner den-onda-kanyle-mig lære lidt om livets barske realiteter.

DU er selvfølgelig leder af operationen, og har ansvaret for at planlægge missionerne mod "Man-kinds enemy no. 1". Til dette har man 8 piloter, 8 F-22'ere og ditto Apache helikoptere til rådighed, og så er der de 250 agenter, der har infiltreret baronerne på de snedige steder.

PC: Spillets 3D-grafik er slet ikke så dårlig!



Hver dag løber der meddelelser ind fra agenter, som har opsnappet vigtige informationer, f.eks. om kokaintransporter eller "tekstil"-fabrikker, og man kan så planlægge dagens aktioner mod disse mål, eller selv udvælge snedigere mål, alt sammen via et stort oversigtskort. Desværre er agenterne ikke helt på niveau med CIA (snarere PET), så de behøver jævnligt forsyninger, hvis de skal arbejde optimalt. Man kan så udvælge de agenter, som er bedst, placeret i forhold til fabrikker, jernbaner o.s.v., og på den måde opbygge en effektiv spionagering.

Det er op til spilleren hvor meget, der skal sættes på missionerne. Skal hver pilot flyve alene, eller skal man skal tildele eskorter til de sårbare bombefly og forsyningshelikoptere? Flere vellykkede missioner giver fattigere baroner, men også større risici, for baronerne er ikke tandløse, gamle hyggeonkeler, der sidder og laver stoftryk - de har nemlig alle veludrustede armeer, der ikke lader Den Røde Hær noget tilbage. Faktisk har de købt hele molevitten på tvangsauktion i det tidligere USSR, så det er (heldigvis?) de gammelkendte Mig'er, man er oppe i mod.

Når missionerne er planlagt, stiger man op i et af cockpitene, og så er det tid til flysimulator. Den er, kedeligt nok, ikke særlig sofistikeret, hverken for helikopteren eller F-22'erens vedkommende, og det er synd for et ellers lovende spil. Den virker lidt overfladisk i forhold til dagens standard (Falcon 3.0), men der er da lidt nyt, for ud over den obligatoriske HUD og de sædvanlige instrumenter, er der nemlig en speciel radar, der minder meget om den fra Elite: Flyene er angivet ved en prik med en pind under, som indikerer flyets højde, men desværre kan det godt være lidt forvirrende i kampens hede, når radaren myldrer med tændstikker i en, stor pærebevægelse. Kampene er ellers ganske ligetil, da flyets beskedne bæreevne på 200 Sidewinder missiler gør det lidt nemmere at være kamppilot.

Alternativt kan man nøjes med at det hele fra oversigtskortet, så man faktisk aldrig ser så meget

som en bandit. Når alle fly er landet, modtager man en debriefing, hvor civile og kartellens tab gøres op. En vigtig faktor er, at de civile lider så få tab som muligt, da de ellers er mere tilbøjelig til at gå med narkobaronerne - STOF til eftertanke! Er nogen af piloterne styrtet ned, er det klogt at igangsætte en redningsaktion den næste dag, da man kun har de samme otte piloter til hele operationen, men det betyder igen, at man bliver nødt til at udsætte andre operationer, og dermed spilde en masse tid. Der er ikke nogen fastsat tidsfrist, men baronerne leder forbitret efter din hvepsende, og helmer ikke for de har dit hoved på et fad, eller du har deres.

Søren

PC



ATAC kunne være rigtig god, da ideen med, at man selv skal planlægge missionerne virker ganske formåfuld. Desværre er den ikke bakked så godt op på den tekniske side, da simulatoren ikke er specielt avanceret eller realistisk, og grafik og lyd lever heller ikke op til det niveau, der efterhånden er nært med Falcon 3.0 - til gengæld kører spillet uden problemer på mindre computere. Der er også lidt problemer med joystick-kalibreringen, hvilket får flyet til at hænge konstant, noget der kan være ret enervende under kamp, men kan man tolerere dette, har man da et rimeligt interessant spil med STOF til det næste stykke tid.

Grafik
Lyd
Gameplay

80%
71%
80%

OVERALL
78%

AMIGA

ATAC er også på vej til Amigaen

ROBO-SPORT

OCEAN



Amiga: En af robotterne overvejer, hvor han nu skal gå hen...

“Løb over til busken derovre på den anden side af gårdspladsen. Du kan godt se den, ikke, Robot-Bent? Når du er derovre, må du hellere få hovedet ned i en fart, og så er det frem med automatgeværet. Hvis du ser nogen i den nordlige indkørsel, skal du bare give dem et pulver. Og et mere, hvis det er nødvendigt. Forstået?”

Ovenstående ordre er oversat fra ikon- til menneskesprog, og den stammer fra en ny taktisk krigssimulator. I RoboSport, som spillet hedder, kæmper 2-4 hold robotter til døden på 24 forskellige slagmarker. Som hjernen bag et af holdene er det din opgave at udstede de bedst mulige forholdsordre til dine robotter. Fjendens robotter kan du kun se, hvis de er inden for en af dine egne robotters synsvinkel. Den er på generøse 180 grader, men modsat Superman er der ikke noget med at kigge gennem mure og den slags ting.

Når alle dine robotter har fået at vide, hvad de skal gøre i de næste 10-15 sekunder, programmerer computeren sammen med en eventuel ven resten af holdene, mens du lader som om du kigger væk. Derefter genererer computeren til hver

deltager en lille film, hvor alle ordrene omsættes til faktisk handling.

Hvis Robot-Bent fra indledningen rent faktisk får øje på nogen i den nordlige indkørsel, begynder han at skyde som en besat, og med lidt held bringer han døden til en eller anden fjende - lad os bare kalde ham Robot-Keld. Det kan man så se igen og igen og måske gemme på diskette, hvis man har den slags lyst.

Robot-Kelds endeligt er selvfølgelig også med i den film. Keld-holdet får at se, men hvis salig Robot-Keld ikke kiggede over på Bents busk, kommer Bent slet ikke med på filmen. Så vil der bare være projektilnedslag i gruset og et uhyggeligt robotskrik, når Robot-Keld går kold. Under alle omstændigheder forsvinder Bent fra Keld-filmen i dødsøjeblikket.

På den måde ruller der nogle fede film hen over skærmen. Men der er også nogle underlige nogen imellem. For eksempel den med de to fjendtlige robotter, der løber hen mod hinanden uden at skyde og sætter sig ryg mod ryg, for de finder goppen frem og forgæves begynder at spejle efter den anden, der sidder 10 cm væk og gør nøjagtig det

samme. Sådan noget kan ske, når robotterne kun gør præcis hvad de bliver bedt om: Løb, duk dig, læg dig, drej hovedet og skyd på eventuelle fjender. Med tilpas forsigtige ordre er problemet dog for det meste kun noget, der går ud over fjenden. Samtidig muliggør programmeringssystemet "det massive angreb". Men hvorfor overhovedet slås? Der er fem forskellige begrundelser, og du bestemmer selv, om du bare vil skyde for at overleve, eller om det skal være mere avanceret. For eksempel kan hver af de 1-4 robotgrupper udstyres med et flag, som det gælder om at erobre. Måske er der taget nogle gidsler, måske er der nogle skatte at skyde om, eller også er spillets navn "voldsbæleb". Bolden og batten er forsvundet under konverteringen - det gælder bare om røre alle buserne, for de andre hold får gjort det samme.

Du kan også selv bestemme, hvor mange robotter du vil styre, og hvad de skal have med i tasken af rifler, automatgeværer, missilstyr og granater. Snakker vi western-agtige ildkampe med enkelte skudsrifler eller overskruede voldsorgier med metaldele overalt og missiler til alle? Desværre er der ingen grafisk forskel på en fjendtlig robot bevæbnet med teddybjørn og en ditto udstyret med raketstyr, så der er rig mulighed for fatale fejltagelser. Det er altid sjovt, når 4 hold med 8 robotter i hver går amok på hinanden, ligemeget hvad grunden egentlig er. Computeren spiller habilt og frem for alt hurtigt på flere niveauer, men rigtig udfordring kommer der ikke, med mindre man dystet mod et rigtigt levende menneske - måske via modem, så man slipper for at se på vedkommende. RoboSport er en dødsmaskine med 1001 variationer.

Jakob

Amiga: Spilområdet kan se ret forskelligt ud - her har vi et stykke Jugoslavien...



AMIGA 1.5mb

Banebrydende grafik er der ikke noget af i RoboSport, men ikonerne er glimrende designet, og slagmarkerne gør deres plig som baggrund. Lydeffekterne er stærke, og en helbig skudduet med fem deltagere overgår selv de tungeste heavy-plader. Spillet er rigtig godt skruet sammen, og her er mange fornøjelige timer at hente for enhver lømmetaktiker. Banerne er lidt for ensformige i længden, men RoboSport er et af den slags spil, der helt sikkert bliver lavet ekstraskitter til. RoboSport er også et hit.

| | |
|----------|-----|
| Grafik | 80% |
| Lyd | 84% |
| Gameplay | 91% |

OVERALL
90%

PC

RoboSport er også ude til PC.

REX NEBULAR

MICRO-PROSE

Sagen er, at Nebular, Rex Nebular - deltids-helt på fuld tid, og galaksens gave til kvinderne - er temmelig flad for tiden. Uheldigvis for ham, er kvinderne i hans liv (vandt var det ham i deres) kun interesseret i 'gaven', hvis den byder på dyre drinks og pelse ... Rex er en desperat mand! Han modtager derfor jobbet med kyshånd, da han bliver bedt om at finde en uvurderlig vase på planeten Terra Androgena. Men det skal ikke gå så nemt, som hvor anti-helt kunne ønske sig (ellers var der jo intet spil), for på vej ned mod planeten, skydes han i stumper og stykker af et meget vredt rumskib, så det bliver til en uelegant nedlandning midt i en sø - selvom han har en hel planet at styre ned på.

Da Rex får kæmpet sig op ad søen, får han sig et kulturchok: Den første og den bedste kvinde, han møder, kaster sig begærligt over ham, endnu inden han har betalt - en meget uvant situation for Rex. Det viser sig, at alle mænd på planeten er



PC: Rex Nebular byder på ganske pæn grafik, tydeligt inspireret af Lucasfilm

dræbt under Den Store Kønsskrig, og dette gør forplantning en smule avanceret. Kvinderne har nemlig opfundet en Kosmisk Køns Knækker, der knækker kønne (aha!), så mænd bliver til kvinde og vice versa. Denne form for surrogat er der tilsyneladende ikke meget ved, det er snarere et nødvendigt onde, så når Rex - den ægte vare - kommer lallende forbi, er man ikke kræsen. Senere tages Rex tilfange af herskerkvinderne på planeten, som har i sinde at bruge ham som avlsdyr - et ønskejob, ville nogen mene, men når det drejer sig om 600-1000 "tjans" om dagen, må selv den største patriot opgive, og det er lige præcis hvad Nebular har tænkt sig. Vor anti-helt undslipper naturligvis, og det var så første del, slut med tanten og fjasen, for i resten af spillet ser man næsten ikke et øje. Den sidste halvdel foregår nemlig i en forladt mandeby, Machopolis, hvor vassen befinder sig, og den er desværre ikke så godt gemt. Man føler sig som "Lalle alene i verden", da planeten er meget øde, hvilket betyder, at samtale er en sjælden begivenhed, og det var faktisk en af de bedre ting ved Monkey Island og lignende adventures. Man fristes til at sige, at der ikke er mere sjov, end det man selv kan lave (med sig selv), men det koster heller ikke flere hundrede kroner.

Styringen i Rex Nebular skulle ikke komme bag på ret mange. Man flytter Rex rundt ved at klikke med musen, og man får ham til at udføre forskellige ting med et sæt forskellige kommandoer, ligesom i de velkendte LucasFilm spil. En tilføjelse til dette velkendte system er, at der for hver genstand man samler op, er en helt speciel kommando, EAT ved en frugt o.s.v., men meget af det er alligevel gas.

De forskellige puzzles i Rex Nebular varierer i kvalitet, men generelt er de for nemt klare. Selv på den største sværhedsgrad er udfordringen ikke så stor, end at det kan klares på en to-tre dage. Til gengæld er spillet krydret med sarkastisk og plat humor, der dog kan være lidt anstrengt til tider. Personligt blev jeg lidt skuffet over, at der lægges op til et rigtig grise-basse eventyr med letlevende damer & cocktails ved pool'en, og man så spises af med topløs badenymf og et bølgende lagen, der skal forestille lidenskabelige ølskende, men mest af alt ligner en hyperaktiv amøbe.

Søren

| PC | |
|---|---|
| MOGA, VGA | AHA!, Power, CD/DVD, Pro Audio Spectrum Sound Blaster |
| 640 KiB | 12mb påkrævet |
| Grafikken i Rex Nebular er pæn og godt animeret, men desværre mangler den samme gode munnik, der er at finde i Monkey Island 2. I indlevingskvaliteten er det svært at tale - mest i tiden - men i selve spillet er der bare lidt baggrundsmusik, der holder sig på det jævne. Rex Nebular er sjovt så længe det varer, men det er desværre ikke i ret lang tid. Det er forståeligt, at MicroProse er forsigtige med den slags Rated-ede ting, men så skal de heller ikke gøre sådan et nummer ud af det, forøvrigt har et vis amerikansk spilfirma lavet flere adventures siden 1987, og de er berygtede værker end Rex, men særlig godt alligevel. Er man ikke så filosofen på den slags pjat, er der modsat alt et udmærket adventure. | |
| Grafik | 85% |
| Lyd | 74% |
| Gameplay | 82% |
| OVERALL 76% | |

LEEDS UNITED CHAMPIONS

CDS



Den nye manager for Leeds United sad sammensunken på udskiftningsbænken og fulgte fodboldkampen med et ansigtsudtryk som havde han netop fået at vide, at konen og ungerne var omkommet ved en trafikulykke.

For fire uger siden havde han været en glad mand. Men siden han fik jobbet som manager for Leeds United var hans muntre smil blevet erstattet af en dærlig holdning og to teposer under øjnene. Et enkelt blik på fodboldbanen forklarer nedturen bedre end tusinde psykologers udtalelser.

Den er faktisk bare en tyk, vandret streg i en ubestemmelig grøn kulør og med et mål i hver

ende. Der er ingen bold, endstige en eneste spiller, blot et ord der hopper frem og tilbage på strengen. Først ved det ene mål: "ATTACK", hurtigt erstattet af "DEFENCE", så midt på strengen: "MIDFIELD", så ved det andet mål: "ATTACK", "DEFENCE".

Over strengen, hvor de tre ord afløser hinanden i hurtigt tempo, står holdenes navne og stillingen, der ændrer sig en gang imellem uden anden yderligere information end et minuttal og et navn. Ordet på strengen hopper videre som om intet var hæftet, og uret tæller lydløst fra 0 til 90, 91, 92 eller 93, kun med en umærkelig pause ved 45. Så er kampen forbi, og det sorte ord holder op med at springe frem og tilbage.

Manageren slog sig på panden med højre hånds knyttede næve. Hårdt. "Hvorfor?" spurgte han sig selv. "Jobbet led jo så godt."

Ja, det er der ingen tvivl om. Træk Leeds United fra bunden af 4. division til toppen af 1. og vind en enkelt FA Cup eller to undervejs. Send talent-spejdere ud til de rigtige klubber, hyr de bedste trænere og fysioterapeuter. Find lovende talenter til ungdomsholdet, vær hård og reel, når nye kontrakter skal forhandles hjem. Sorg for, at alle trænere hver uge, og at holdopstillingen er så stærk som mulig.

Alle spillere har et fodboldtalent på mellem 0 og 100, så det sidste er ikke svært. Det er værne at vælge strategien i næste kamp: Hvor hårdt skal der sættes, og hvordan skal forsvarer, midtbanen og angrebet forholde sig? Tre muligheder er der for hver spillergruppe, og valget er managerens.

Den nye manager rejste sig besværligt fra bænken og begyndte at gå over mod bilen. De svædige og sejrstolte spillere var som luft for ham.

Faktisk er de luft. De eksisterer ikke som andet end navne i en tabel. Ansigtstløse tal og bogstaver i et computerspil uden en eneste lyd eller en eneste animation. Leeds United lyder måske avanceret, men et bedre ord er så afgjort "antikveret". Alt styres med et virvar af taster på tastaturet, selv om musen ville egne sig glimrende til at vælge de for-

skellige gnidrede ikoner og klikke på navnene. Når man starter, er der hverken træner eller fysioterapeut på holdet, og der går oftest et par uger, før det bliver muligt at hyre en. Juniorspillere udstyres altid med et talent på 11, når de rykkes op på førsteholdet, ligegyldigt om vedkommendes talent var 0 eller 46 på ungdomsholdet. Skal en talentløs spiller have en ny kontrakt, kan man ikke bare sparke ham ud. Det er nødvendigt at tilbyde ham en løn på 0 pund 5-10 gange, før et andet hold er velopdraget nok til at købe ham!

Sådan er der så meget i Leeds United Champions. Menusystemet er rodet og unødigt kompliceret, og stavefejle trives som ukrudt i en vejgrøft - både i spillet og i den elendige manual. Kendt du måske holdene "Ikaast" og "Lingby", bare for at nævne to?

Da manageren nåede tilbage på kontoret, satte han et stykke A4-papir i skrivemaskinen. Han skrev et eneste ord på fem bogstaver, for han fløjende forlod kontoret med sin jakke over venstre arm:

"Ejnar"

Jakob

AMIGA: Er dette verdens dårligste manager-spil



| AMIGA | |
|---|-----|
| Leeds United Champions kunne måske have reddet sig en smule karakter i 1985 - på Commodore 64! Grafikken er direkte grim, og der er ikke en eneste animation overhovedet. Dømmefølgen og publikumsøjeblik eksisterer ikke, og det var umuligt at tvinge den mindste lyd ud af højttalerne. Derfor den ultimative karakter på 0 pct. De mange muligheder og menuer i spillet er ubehjelpsomt designet, og en lang række pinlige fejl skæmmet det første indtryk. Kampene er så dårligt lavet, at de næsten er værd at se, men interessen forsvinder længe før det sidste mål er scoret. Med to ord: Kolt ikke. | |
| Grafik | 14% |
| Lyd | 0% |
| Gameplay | 8% |
| OVERALL 8% | |

ALONE IN THE DARK

INFOGAMES



Vælger man et våben, må man være forberedt på, at det opfører sig som i virkeligheden. En gammel rytteri-sabel kan bruges til at stikke med, hugge eller parere, men knækker, hvis den rammer noget hårdt. Man kan sigte med riflen, men den laver en masse larm og et rekyl, der kan overraske - og så løber det tør for patroner på et tidspunkt. Gudskelov er monstrene også begrænset, starter i bestemte rum, men vandrer rundt i bestemte baner, på stadig søgen efter menneskekød. Du vil også opdage, at nogen af væsnerne er ander, du ikke har våben til at bekæmpe, men som suger livskraften ud af dig, bare ved deres tilstedeværelse.

Alting er ikke bare kamp. I det gamle hus er

Edward Carnby sidder på sit kolde værelse og spekulerer. Ikke langt derfra ligger Derceto, et mystisk gammelt hus, der har en lige så mystisk baggrundshistorie. Huset var dedikeret til frugtbarhedsgudinden Astarte, og ejeren hed i mange år Jeremy Hartwood. Hed. For få dage siden besluttede han sig til at tage lokken om halsen, og for den lokale politibetjent var det en formsag - ganske ordinært selvmord.

Edward Carnby kunne bare ikke forstå, hvorfor der var lys i huset efter nattens frembrud, hvorfor der var skrabende lyde fra de tomme rum, når han nærmede sig huset. Og hvorfor den gamle Hartwood tog sit liv.

Detektiven kunne kun få svar på en måde - ved at slukke sin cigaret, trække i den tunge vinterfrakke og med dampende ånde begive sig på vej gennem det mørke, der skal vise sig at være langt tættere, end han havde drømt om...

"Alone in the Dark" er seneste udspil fra franske Infogrames, og hvis de vælger at følge temaet op, får hverken du eller jeg tid eller lyst til at åbne julegaver. Baseret på den neurotiske, men skræmmende H.P. Lovecrafts forfatterskab, er Alone in the Dark et gyserspil af den mest hærjensende kaliber - ikke mindst på grund af den fremragende teknik, der er blevet anvendt i udarbejdelsen.

Alting er blevet udarbejdet i real-time-3D, og du går du rundt i rummet, er der 2-5 forskellige "kamera-views", der viser handlingen fra nye vinkler, alt efter hvor du står. Det giver en følelse af dybde, der indtil videre ikke har sidestykke i computerspillenes tykke historiebog. Din hovedperson virker måske lidt kantet, men han er meget livagtig, og meget mobil. Lydeffekterne er rædselsvækkende, med slæbende skridt og dyriske skrig, der tydeligvis ikke kan stamme fra nogen af Guds skabninger...

Styresystemet er utrolig simpelt, og i modsæt-

ning til næsten alle spil af denne type, skal der ikke bruges mus. Du styrer simpelt hen din mand rundt med piletasterne, mens et tryk på return giver dig en menu med kommandoer som Search/Open, Fight, Push og Close. Hvis du har samlet ting op, kan du også anvende dem på forskellige måder. Du vælger kommandoen, hopper ud, og aktiverer den med space. Skal du på den måde undersøge et helt rum, slipper du for at aktivere "search/open" hver eneste gang.

Carnby er netop trådt ind ad døren. Han kan se et par bogreoler, et gammelt klaver, en gyngehest og en lem i gulvet. En tilfældig lampe står inde for rækkevidde, og bliver taget. Langsomt går han hen mod klaveret, mens han kan høre, at tordenen brager udenfor. I klaveret finder han det selvmordsbrev, som politiet ikke fandt, men mens han læser det, lyder der larm fra vinduet. Et væsen, der er indbegrebet af alt, hvad han ikke vil tænke på, flakser afsted på groteske vinger og angriber ham med tænder, der stinker af råddent kød og svovl...

Spillet er meget filmisk bygget op, og det klæder det. Sker der noget i nærheden, stilles der hurtigt om til en bedre vinkel. Ofte vil det være et monster, der truer med at aflive vores helt, der har 20 hitpoints fra starten, og som må værge sig sig med slag og spark, eller i bedste fald med våben, der findes undervejs.



PC: Næsten lige gyldigt hvilken dør man går ind ad, venter der noget uhyggeligt!

over 90 objekter, alle sammen animeret, og de kan bruges til at komme forbi forskellige monstre, til at åbne nye døre, eller udløse brikker til det puslespil, der til sidst forhåbentlig forklarer, hvad der er galt med huset.

Det ville ikke være fair at sige fortælle mere om spillet, da det i sig selv er en oplevelse - og en oplevelse, der afgjort kan få det til at løbe koldt ned af ryggen på dig. Alone in the Dark har ikke sjove replikker eller funky reggae-musik ud af højtalere. Men det har en tiltrækningskraft, der appellerer til lysten til at blive skræmt - og det er mere, end man kan sige om de fleste computerspil.

Carnby begav sig videre op af trappen, stadig blodig efter sin kamp. På vejen havde han fundet en gammel pistol, som han knugede fast, som var den et barn, han skulle beskytte. Virkeligheden var omvendt. Endelig kom han ind i et balrum, hvor en hakket gramofonplade kørte i hak. Han tog den af, og begynde at undersøge de dansere, der stod som forstenet. Men netop som han loftede sløret for en af kvinderne, strømmede en ondskab ham i møde, et væsen, der ikke var af denne verden. Med rædslen malet i blikket tabte Carnby sin pistol og...

Christian

PC: Grafikken kan måske se lidt gnidret ud, men se den bevæge sig!



PC



VGA 5VGA



Alle kort



640 kbs



5 mbit

At styre Carnby (eller den kvindelige Emily Hartwood) er nemt, når først man har vænnet sig til det. Grafikken kan være lidt langsom, men jo mere hastighed du har, jo hurtigere og mere flydende bliver det. Man bliver nu imponeret, når heltten skyder med bue, fæstet vildt med sabel o.lign. Monstrene er måske ikke særlig utrygkelige, men måden de bevæger sig på, eller måden man kan se dem komme på, er utryg og tyder på god planlægning. Spillet er meget svært, men en god save-fest-tuer (med et lille billede af lokationen ved siden af) giver lyst til at forsøge sig. En oplevelse af de sjældne.

Grafik
Lyd
Gameplay



OVERALL
91%



Meget kan man sige om det gamle Sovjet, men indbyggerne var da i hvert fald alle sammen kammerater. Problemet var bare imidlertid, at nogen var mere kammerater end andre, og derfor var det naturligvis nødvendigt at lave en organisation, der kunne finde ud af, hvem der var mest kammeratelige - den hed Kammeraternes GlædesBureau, til dagligt forkortet KGB. Det er rigtigt nok...

Det er i hvert fald alt du ved, da du bliver overført fra GRU (vist nok en forkortelse for Gensidig Russer-Udveksling) til KGB - i en afdeling, der har fået kodenavnet P - for Perestrojka.

Dit navn er Maksim Mihailovich Rukov, og det er ikke noget at grine af. Din mor og far døde under mystiske omstændigheder, og din første dag på arbejdet tyder på, at du kommer til at lave andet end at pudse skaldepanderne på busterne af de gamle kommunistiske tænkere. Din kontor-kammerat er en sand patriot, og ønsker ikke at snakke om andet end sine rapporter, og om, at kammeraterne fra partiet har brug for dig...

Det har i hvert fald din chef, kammerat Oberst Vovlov. Din første opgave er at udforske mordet

Amiga: Kreml set udefra - bare et af de mange MEGET flotte billeder, der er i KGB

på din forgænger, der tydeligvis har haft sin snuser-næse lidt for langt fremme. Meget hurtigt finder du spor, og kastes ind i en handling, der involverer sortbørshandel, narkoditto, mafiavirksomhed, korruption og andre sovjetiske lyksaligheder. Til sidst viser det sig, at du ikke kan stole på andre end dig selv, og at det kan være hårdt at være en god kammerat - specielt når KGB ikke er interesseret i, at man gør sit arbejde ordentligt.

KGB er et grafisk eventyr, kreeret af franske Cryo, der også stod bag Dune - og det kan man se, ikke mindst på grafikken, der er intet mindre end flot. Selve interfacet er lidt anderledes end vi er vant til det. Skærmen er delt op seks felter, hvor det fylder ca. 3/4, og viser handlingen, set ud fra et førstepersonsperspektiv. Nedenunder er der fem ikoner, nemlig Tools (load/save m.m.), Map (giver et kort over de omgivelser, man har undersøgt), Objects (se senere), Wait (wait!) og Replay. Det sidste giver mulighed for at "spole" handlingen tilbage og se, hvad det egentlig var, personerne sagde - ganske nyttigt og meget unikt.

Amiga: På besøg hos din gamle onkel. Dagligstuen bærer præg af en lidt gammeldags stil



De "rigtige adventurekommandoer" sidder allesammen i musepilen, der er såkaldt "intelligent". Den skifter simpelthen udseende alt efter hvad den peger på, og vælger selv ud, om et tryk på venstre museknap skal betyde look, go, use eller noget helt andet. Vil man have en speciel kommando, kan man vælge efter et tryk på højre.

Man kan forstørre objektskærmen op, og kan vælge blandt alle sine objekter. Herfra er det ingen sag at sætte dem sammen, eller endda "dragge" dem ud af objektskærmen, og ind i selve handlingen - så kan man give objekterne væk, sætte dem et bestemt sted o.s.v.

Spillets problemer er ikke altid lige lette. Et forkert svar til en kammerat overordnet kan medføre øjeblikkelig forflyttelse til Sibirien, en forkert bemærkning til en sortbørshaj resulterer ofte i et par brækkede riben.

KGB er spændende, men til tider lidt langsomt i sin handling. Det tager tid, før man finde de rigtige svar, og der er lidt for meget udenoms snak. Men man kan blive til tider overrasket over, hvor meget Cryo alligevel har turdet tage med i spillet. Til tider går man rundt mellem forskellige små snuskede værelser, og kan blandt andet udsperge et par russiske protistuerede om deres sexvaner. En gammel slagter har lig hengende i sit fryserum, og går man ham lidt på klingen viser det sig, at det var for at redde sin bortførte mindreårige datter, der på adskillige tilsendte billeder tydeligvis blev seksuelt misbrugt!

Det giver spillet en vis John Le Carre-charme, som er værd at tage med. Så hvis du er en vodka-drikker, en kaviar-spiser eller bare er nysgerrig, kan det godt betale sig at spionere lidt på KGB.

Christianowitsj

AMIGA 1 mb

Spillets grafik er digitaliseret over flotte håndtegninger, og giver alsort spillet atmosfære. Lyd er der for lidt af, og det til trods for, at der ville være gode muligheder for at klemme lidt russisk soundtrack ind.

Selve spillets opbygning og problemer er ikke noget særligt, men der er nogen gode betragninger og en håndkøghed, vi ikke er vant til.

Grafik 94%
Lyd 63%
Gameplay 85%

OVERALL
84%

PC

Det findes, men vi har ikke set det endnu!

SHORTIES

At det ikke kun er andenrangsprodukter, du finder på denne side, bliver understreget denne måned, hvor lavprisudgaven af Alien Breed opnår den højeste karakter nogensinde...

ALIEN BREED '92 - Gold Game Team 17

"I rummet kan ingen høre dig skrike," siger man ofte. Det passer bare ikke.

Johnson og Stone er et godt eksempel. De befinder sig på den fjerne ISRC-ramstation, der er overrendt af alt andet end mennesker, og de kan i allerhøjeste grad høre hinanden vræle af angst. De store brune væsener med tænderne og de lysegrå, krybende rædsler kan også høre Johnsons og Stones skrig - og de bliver tiltrukket af lyden!

Sådan var vilkårene i det geniale Alien Breed fra 1991, og sådan er vilkårene i Alien Breed '92. Den nye version koster bare det halve, og så er den både større og bedre (og sværere), selv om der ikke er sket de store ændringer med andet end banerne. Kun små finpudsninger.

Alien Breed '92 er den tænksomme mands skydespil, præcis som sin forgænger. Ammunitionen er begrænset, og løselig omgang med aftrækkeren kan aktivere brandbølger, der i bedste fald forringer de to agenters chancer for at overleve og i værste fald gør det umuligt. De mange døre skal åbnes med nøgler, og hvis man løber tør for dem på det forkerte tidspunkt, ser det surt ud. Godt nok kan dørene som noget nyt skydes i smadder med en lang, kraftig salve, men sådan en ødelægger med garanti ammunitionsbudgettet.

Derfor gælder det om at finde den nemmeste rute på det oversigtskort, der er adgang til ved alle computerterminalerne. Her kan Johnson og Stone også købe bedre våben, nøgler og et transportabelt kort, der kan aktiveres overalt. Desuden er det via terminalerne, Johnson og Stone kan springe niveauer over ved at indtaste de rigtige koder.

En lyd der er så god at den fortjener et rigtigt anlæg trækker en ud på kanten af stolen, og især med to spillere er Alien Breed '92 helt uhyggeligt godt. Uden koordination går det ikke, og man råber sig hæs for at få makkeren til at dække en, når man krydser de farligste steder. Og for at få ham til at flytte sig, så man kan komme forbi.

Hvis du ikke har spillet Alien Breed, skal du ubetinget købe Alien Breed '92. Det samme gælder også, selv om du har prøvet kræfter med forgængeren. Til den her pris bør ingen kunne stå imod. Alien Breed '92 er simpelthen guld værd.

AMIGA (1 MB): 97%

- JS

SENSIBLE SOCCER Sensible Software

Okay, vi ved det godt! Den skulle have været anmeldt for LANG tid siden. Derfor bringer vi lige en konfattet anmeldelse, så du forstår, hvorfor det ikke er bedre end Kick Off II (men stadigvæk et ret godt spil).

Fornuftige Sokker er et fodboldspil, der er ret fornuftigt bygget op. Spillerne er betydeligt mindre end i Kick Off II, og det giver mulighed for at kombinere meget mere end i KO2. Hele spillet er baseret på afleveringer, for alle spillerne løber lige stærkt, og det er nemt at tackle.

Det virker ret godt, og det er nemt at spille. Spillerne kan (i den version vi har set) imidlertid ikke skiftes ud, og så spillerens navne ikke fremgår i selve spillet, kan man ikke genkende de tre stjernespillere, der ellers er på hvert hold.

Der er virkelig mange hold at vælge imellem - en bunke landshold, endnu flere klubhold og en bunke "humor-hold", der har navne som "Masseordrere", "Dodelige sygdomme" o.s.v.

Der er rigtig meget godt i Sensible Soccer - spiller-

ne har forskellige hårfarver, som svarer til virkelighedens spillere (Peter Schmeichel er lyshåret o.s.v.), der er mulighed for at spille en række klubturneringer, Europamesterskabet (I ved, det vi vandt!), eller endda definere og skræddersy sine egne cupturneringer eller ligaer. Alt sammen ret godt.

Men, men, men. Selve spillet, med alle dets fortræffeligheder, er simpelthen ikke helt så sjovt som Kick Off II, simpelthen fordi det er svært at dribble. Spillet bliver nemt en smule for stereotyp, spillerne er lidt svære at styre, og målene er lidt kedelige. SensiSoccer har langt flere features, er langt bedre skruet sammen og er afgjort et must - men bare ikke helt så sjovt at spille som den glørværdige klassiker.

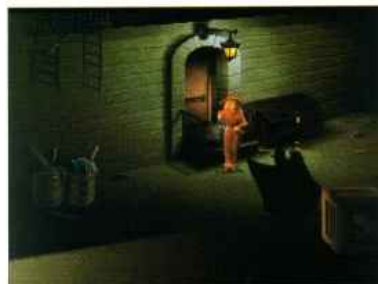
AMIGA: 89%

- CS

SHERLOCK HOLMES Electronic Arts

Stedet er det tågetrængte London i forrige århundrede, og mysteriet er det Jack The Ripper-lignende mord på varieté-skuespillerinden, Sarah Corroway, i en baggyde ved teateret. Inspector Lestrade er sat på sagen, men selvfølgelig kan han og de andre fallende folioer fra Scotland Yard ikke finde ud af noget som helst, så de sender bud efter vores allesammens Sherlock. På ugeringens åsted, ligger liget nok så smukt, og inspector Lestrade er naturligvis sikker på, at det er Jack The Rippers værk, men vor skarpsindige opdager har selvfølgelig fundet adskillige beviser, der taler imod denne teori.

Hovedelementet i spillet er samtale med forskellige



implicerede personer, krydret med diverse puzzles, der som er regel logiske, og man sidder sjældent fast med et dumt problem i længere tid (kun redaktøren, selvfølgelig). Dr. Watson er selvfølgelig den tro følgesvend, og han tager hele tiden UDFØRLIGE notater af Sherlock's samtaler, så man har rig mulighed for at genopfriske hukommelsen, hvis der er noget, der er glemt. Notebogen vokser imidlertid temmelig hurtigt i en stores roman - da jeg var færdig med spillet, fyldte notaterne 437 sider (de kan faktisk printes ud), og jeg går nu alvorligt og overvejer, at udgive hele molevitten hos Gyldendal.

Efterhånden som man trænger til bunds i sagen, dukker der flere og flere interessante personer og steder op, og alle de kendte personer fra Holmes' verden er selvfølgelig med. Styningen er meget lig den i Monkey Island, og når man bevæger sig rundt i Londons gader fra sted til sted, er det v.h.a. et oversigtskort, hvor de vigtige steder er markeret med "informative" ikoner. Grafikken er flot og stemningsfuld, og der er passende melodier til de forskellige situationer - med SoundBlaster er der sågar suveræn, samlet tale i visse scener.

Alt i alt er Sherlock Holmes et smukt og veludført

spil, der bare lider af for kort levetid - man kan vel forlange, at det tager længere tid, end en weekend.

PC: 80%

- SS

FALCON 3.0 - OPERATION FIGHTING TIGER Spectrum Holobyte/MicroProse

Falcon 3.0 er for stor en succes, til at man kan lade den stå alene. Det mener Spectrum Holobyte i hvert fald, og har derfor udsendt den første missionsdisk til spillet.

Ligesom i Falcon 3.0, bygges scenarierne på fiktive begivenheder, og i denne omgang er det i Sydkorea mod Nordkorea, Indien mod Pakistan og Japan mod Rusland. Grafisk er der ikke de store ændringer i Operation Fighting Tiger, men det er heller ikke der, man skal lægge vægten, da der hovedsagligt er ændret på materiellet i spillet. Den velkendte F-16 blevet peppet op hist og her, så den nu hedder FSX. Den har fået en kraftigere jetdysse, større aktionsradius og andre smøring, der gør livet lidt sjovere. Der er også tilføjet nye eller forbedrede versioner af diverse missiler, samt en ny HUD-mode til brug ved landing, og man kan spore de forskellige missiler, der jager en, hvilket giver en reel chance for at undgå dem.

I selve missionerne er der nu mulighed for at sætte fly til KUN at skyde fjendtlige radarinstallationer ned, så de kan rydde vejen for bombeflyene, og der er strenge "Rules Of Engagement", der bestemmer, om man har lov til at skyde på fjenden, uden at blive slået for en krigsret - en klar udfordring til de skydegale.

De nye missioner er ikke blot et par disketter, der følger sandelig også en supplerende manual på ca. 140 sider, der grundigt gennemgår de nye features ved Fighting Tiger, og tilmed informerer om et par smøring, der egentlig burde stå i den originale manual.

Er man vild med Falcon 3.0, og kan bare ikke få nok, er dette et strålende køb til supplere op med. På den anden side, er der ingen grund til det, hvis man er tilfreds med de originale scenarier.

PC: 82%

- SS

CAPTIVE Mindscape

Problemer dukker op i alle mulige forskellige afskygninger. I Captive har hovedpersonen et af dit problemer, der må betragtes som værende ret store - han kan ikke huske hvor han er, hvem han er eller hvilket år han befinder sig i. Det eneste han har tilbage er en lille computer, som han begynder at sende nodsignaler afsted med. Efter lang tids bippen svares der endelig - fire robotter et eller andet sted indviger i at hjælpe, og begynder sig på vej...

I spillet har du kontrol over de fire, og kan gennem et første-persons-perspektiv (a la Eye of the Beholder) følge handlingen. Der er problemer, der skal løses, der er teamwork, der skal fungere og så er der naturligvis en bunke monstre, der skal nedkæmpes.

Hvad der adskiller Captive fra de fleste andre rollespil, er de muligheder, der opstår, når hovedpersonerne er robotter. Deres hænder og fødder kan skiftes ud, eller gives til nogen af de andre, og en lang række våben kan også montes.

Alt i alt er Captive et glimrende lille rollespil, der oprindeligt kom til Amigaen, men som nu også kan skaffes til PC.

PC: 88%

- CS

eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

***FORNY** dit helårsabonnement **TIL TIDEN**, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltag du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betal dit helårs-abonnement **TIL TIDEN** (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltag automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du **IKKE** i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye Computer".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

- ☐ **JA TAK!**
Jeg vil gerne være ny abonnent
- ☐ Send venligst girokort snarest!
Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

GAMES PREVIEW

Et kig ind i spilverdens nærmeste fremtid

THE LEGACY

Efter den udmærkede succes med Darklands, var det for fristende for Microprose at udgive endnu et rollespil. Og det er allerede på vej...

Baggrundshistorien er klassisk. Du bor i Pressis, New England, og er den sidste overlevne i Winthrop-familien. En politimand kontakter dig og kan fortælle, at du til gengæld også har arvet et



COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

Bag den temmelig kryptiske titel gemmer der sig noget, der efter U.S.Golds eget udsagn og med støtte fra store dele af en ryglappende engelsk presse, skulle være den mest fantastiske helikoptersimulator, verden kommer til at se i meget lang tid. Helikopteren der simuleres er USA's RAH-66 Comanche-helikopter, som efter sigende skulle være en meget mean machine.

Det er klart, at man for at simulere den slags, også må have værktøjet i orden. Derfor har man sat Novalogic, mestrene bag blandt andet Mercenary-spillene, til at udforske en helt ny 3-D formel og har dermed skabt noget, der kaldes for Voxelspace.

En voxel giver mulighed for at lave 1.000.000 beregninger i sekundet, og det skulle betyde 500 gange mere nøjagtighed end den polygon-grafik, du er vant til. Samtidig skulle teknikken udnytte den sande 32-bit-kraft, som 386- og 486-processorerne har.

Amen.

Det betyder desværre, at Amiga-ejerne bliver snydt i denne omgang, og at PC-ejerne skal forberede sig på at have mindst 4 megabyte i deres maskine, og en masse sedler i deres pung. Men dyrk engang skærbillederne! Skulle være ude nu.

stort gammelt hus, der har mere end bare en interessant baggrundshistorie!

For da du besøger huset viser det sig hurtigt, at ikke alt er som det skal være, og før du ved af det, er du viklet ind i et uhyggeligt mareridt, hvor den eneste, der kan bringe dig tilbage til virkeligheden, er dig selv.

The Legacy er et 3-D-rollespil, og Microprose har fået ekspertassistance fra Magnetic Scrolls,

kendt fra succeser som Guild of Thieves og Alice in Wonderland. Spillets skulle være fuldstændig musestyret, som det sig hør og bør i disse stunder. Microprose lover helt utrolig grafik, der indtil nu kun er set på CD ROM-standard. Vi får se om The Legacy bliver et mareridt for dig - eller for Microprose.

Ude i december til PC og i januar til Amiga.

DUNE II: THE BATTLE FOR ARRAKIS

Lige i hælene på deres succesfulde Dune, har Virgin sendt Dune II på banen, programmeret af Westwood Studios, der også stod bag Kyran-dia og Eye of the Beholder II.

Hvor der var en del adventure-elementer i det oprindelige Dune-spil, kalder Virgin fortsættelsen for "et strategi-baseret resource-strings-spil", hvor der skulle være rimelig heftige kamp-elementer. Spilleren kan selv vælge, om han vil være allieret med Atreides, Ordos eller Harkonnens, og målet er naturligvis at få kontrol over universets mest betydningsfulde materiale, Spice.

De ressourcer man får ind, skal anvendes til at anskaffe sig Spice-udvindingsmateriale, købe støtte hos civilisterne og beskyttelse af militæret. I kampene kan du styre de enkelte mennesker, eller koncentrere dig om resten af spillet.

På forhånd kan det se ud som om, Virgin gerne vil presse mere moka ud af en brugt kaffebønne, men da det er et nyt programmeringsteam, der står bag Dune II, kan vi håbe på, at der bliver satset på nye aspekter fra Frank Herbert's glimrende bog.

Dune II er udkommet til Amiga og PC når du læser dette.





X-WING

Science-fiction-klassikeren Star Wars har været inspiration til utallige space-film og næsten lige så mange computerspil. Enkelte spilfirmaer har også gennem tiderne fået lov til at lave "ægte" Star-Wars-spil, og U.S.Gold bliver formentlig de sidste, her adskillige år efter at filmene definitivt blev pillet af instruktørernes story-boards.

Spillet er, som navnet antyder, baseret på de kendte X-Wing-fighters. Oprørerne har længe savnet dygtige piloter, og nu får du chancen. Efter endt træning, er det på tide at afprøve talenterne i mere end 50 missioner, hvor den sidste naturligvis foregår i Dødsstjernens snævre skakter.

Som medfølgende skærbilledeforhåbentlig viser, er der blevet gjort meget ud af grafikken, og blandt de lovende features er der bl.a. en replay-funktion, så man kan se sine "kills" igen og igen...

Skulle man blive træt af X-fighteren, kan man kravle ind i cockpittet på en A-Wing eller en Y-Wing, hvordan de så end ser ud. I hvert fly er der 17 forskellige views, der er digitaliseret tale fra filmen over højtalerne, musik der ændrer sig i takt til spillets handling og meget, meget mere.

X-Wing er formentlig ude til PC i januar med en efterfølgende Amiga-version kort efter.

SPACE HULK

Netop som vi troede, at der ikke var mere, man kunne lave en licens over, kommer Electronic Arts og overrasker os. De har nemlig lavet en aftale med Games Workshop om at konvertere en række af deres kendte brætspil, der er baseret på det famøse Warhammer 40.000-system. Efter sigende var Space Hulk oprindeligt et kultspil med masser af tilhængere over hele verden, og Electronic Arts spår computerudgaven en lignende lys fremtid.

På den ene side har vi de onde. De kaldes Alien Genestealers, og består stort set ikke af andet end kløer, tænder og rustning. Derfor

har de svært ved at formere sig, og foretrækker istedet at genere alle andre racer - helst mennesker. For tiden er de på vej til Jorden med et stort rumskib, og vil derfra sprede død og ødelæggelse.

Men på den anden side har vi naturligvis de gode, Terminator Space Marines. Du har fem til rådighed, skal udruste dem og sende dem ind og rydde op. Deres bevægelser kan planlægges på et oversigtskort, men den egentlige handling og kampene foregår i Real Time 3-D, og du kan på et hvilket som helst tidspunkt overtage kontrollen over en af dem fem.

Ventes kort efter nytår til Amiga og PC.



SIMLIFE

Nej, det er ikke en joke. Maxis vil velsigne os alle sammen med endnu en gave - selve livets. Så hvis du altid har været typen, der godt kunne tænke sig sit eget "Den lille Gensplejser", eller bare nøjes med at plukke vingerne af fluer, har du chancen her.

Traditionen tro lyder det nyeste udspil fra Maxis rimelig spændende. Du har mulighed for at designe væsner, der ellers kun eksisterede i din dybeste fantasi, og det er dig der bestemmer, hvordan de skal se ud, hvordan de skal opføre sig og hvordan de i sidste ende skal udvikle sig. Seks forskellige scenarier kræver, at du kan løse problemer, der spænder over så forskellige emner som fødekædekomplekser og genetiske manipulationer.

Alle dine lyster til at eksperimentere skulle blive styret, når dine væsner muterer, bliver ramt af hungersnød, når der forekommer klimaændringer, hvis tyngdekraften bliver ophævet o.lign.

Det er lidt usikkert, hvornår vi får fornøjelsen af SimLife, men et kvalificeret gæt er en PC-version til januar, og en amiga-version lidt senere på året.

STREET FIGHTER II

Hvis man på et eller andet tidspunkt bliver træt af at sidde med spil som Civilization eller Sim Life, og gerne vil tilbage til de spilmæssige rødder istedet for de udviklingsmæssige, så er der håb forude. U.S.Gold lover nemlig at udgive noget, der med garanti ikke kræver den mindste tankevirksomhed, men som appellerer til alle dem, der ellers bare hælder enkroner i de blinkende maskiners møntindkast.

Street Fighters II baggrundshistorie giver heller ikke nutidens største forfattere grund til at være misundelige. Du skal rejse Jorden rundt og slås mod nogle stærke mænd og nogle muskuløse kvinder, alle sammen med mere eller mindre japanske navne og mere eller mindre muterede og afsporede bevægelser og legemer.

Grafikken ser rimelig god ud, og det skal blive spændende og se, om det virkelig er så kedeligt, som det lyder.

Forventes ude til Amiga'en en uge efter dette blads udgivelse.

PATRIOT

Sidste måned havde vi en læser, der efterlyste et om Golfkrigen. Vi kendte ikke nogen. Men knap nok havde vi sendt bladet i trykken, før der kom en pressemødelelse fra Electronic Arts om Patriot, skabt af de anerkendte programmører fra Three Sixty. Som scenarie for deres efterfølger af succesen Harpoon var Golfkrigen oplagt, og det ser ud til, at vi har noget at se frem til.

I Patriot har spilleren kontrol over 2.500 militære enheder, heriblandt landtropper, faldskærmsoldater, artilleri og luftenheder. For freaks er der i spillet en database med mere end 150 digitaliserede billeder af missiler, tanks, raketter og andet godt. Der er flere forskellige scenarier i spillet, forskellige sværhedsgrader og endda mulighed for at spille to head-to-head via modem eller kabel.

Meget mere får vi ikke at vide, men der skulle være noget at glæde sig til, når Patriot bliver sendt ud i starten af det nye år.

Nemt - Billigt - Alpha



Nemt

fordi Interactivisions nye program-serie, er lavet med henblik på både første-gangsbrugere og erfarne computerejere. Alpha-programmerne er små og nemme at overskue ... efter kort tids brug mestres alle funktionerne i et Alpha-program.

Billigt

fordi Alpha-programmerne leveres i enkle og praktiske emballager, med bruger-vejledningen på selve disketten. Små programmer = små produktions-omkostninger = små udsalgspriser !

Alpha

fordi det ikke altid er størrelsen eller prisen der afgør, om et program er brugbart. Alpha-serien indeholder 13 forskellige programmer, deriblandt tekstbehandling, regneark, database, privatbudget, tegneprogram og musikprogram. Hver især udforsker de Amiga'ens fantastiske muligheder **Nemt** og **Billigt**.

INTERACTIVISION

Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 8680-2700

Vejl. udsalgspris pr. stk. incl. moms :

149,-

Sjette lektion: Intuition-messages

Ren intuition

De fleste programmer kører i dialog med brugeren. Derfor skal programmet kunne registrere, hvad brugeren gør. Det gøres med intuition-messages.

Af Lars Jørgen Helbo

I de to sidste lektioner har vi set på, hvordan programmet forsynes med menuer og gadgets. Men rigtig mening giver det først, når vi også kan registrere, om brugeren har valgt et punkt i menuen eller "trykket på" et gadget.

Disse oplysninger får vi fra Intuition. I Window-strukturen findes elementet UserPort. Hvis man bruger det som argument for proceduren GetMsg, får man som resultat en pointer til en IntuiMessage-struktur, og heri finder man oplysninger om, hvad brugeren har foretaget sig.

Der er dog en begrænsning. Vi kan kun modtage meddelelserne, når vinduet er aktivt, og vi kan kun modtage de meddelelser, vi selv har bedt om med et IDCMP-flag i NewWindow-strukturen.

Programmet

Eksemplet i boks 1 viser, hvordan man kan registrere og reagere på intuition-messages. I en stor sløjfe kaldes proceduren GetMsg igen og igen.

Hvis der er kommet et signal, kopieres alle interessante felter fra IntuiMessage-strukturen over i programmets egne variable. Derefter kaldes proceduren ReplyMsg. Det er signal til Intuition om, at vi har modtaget meddelelsen, og at strukturen derfor nu kan fyldes med oplysninger om den næste begivenhed.

Derefter skal vi undersøge, hvad det var der skete. Det sker i den følgende case-sløjfe. De modtagne data sammenlignes med de mulige begivenheder, og programmet kan så reagere på det. Denne sløjfe er en meget central del af næsten ethvert program. Det, der adskiller de enkelte programmer, og som mangler i boks 1, er reaktionen på brugerens handlinger. D.v.s. de procedurer, som kaldes fra case-sløjfen.

Menuen

Hvis brugeren har valgt et punkt i menuen, har elementet Class værdien MENU_PICK. Vi skal så have fundet ud af, hvilket punkt brugeren har valgt. Det gøres med

procedurene MENUNUM og ITEMNUM. Begge bruger elementet Code som parameter, og leverer så henholdsvis menuens og punktets nummer.

Menuen længst til venstre har nr. 0, menuen til højre herfor nr. 1 o.s.v. På samme måde er punkterne i hver menu nummereret fra oven og nedefter, begyndende med 0.

Bruger-gadgets

Brugerens valg af et gadget kan registreres som GADGETDOWN eller som GADGETUP. Det første signal sendes, når et gadget "trykkes ned" og det andet, når det "slippes". Ved et boolean-gadget gør det måske ikke den store forskel; men tænk på, at indholdet af et string- eller proportionalgadget ændres mellem de to tidspunkter.

For at få de to signaler, skal man udover IDCMP-flaget i NewWindow-strukturen også sætte GACT_IMMEDIATE (down) eller GACT_RELVERIFY (up) i gadget-strukturen.

Men hvilket gadget har brugeren så valgt? I message-strukturen findes elementet IAddress. Heri findes en pointer til gadget-strukturen, og ud fra den kan vi nemt finde det identificeringsnr., som vi selv har valgt.

Vinduer

Signalet NEWSIZE betyder, at vinduets størrelse er ændret. Det kan være brugeren, som har ændret størrelsen med vinduets sizing-gadget nederst til højre, eller med det nye zoom-gadget øverst til højre. Signalet sendes også, hvis et program har ændret vinduet med proceduren SizeWindow.

Når dette signal modtages, kan det være nødvendigt, at genopbygge vinduets indhold. I den for-

bindelse kan man finde vinduets nye størrelse i elementerne Width og Height i Window-strukturen.

Signalet CLOSEWINDOW betyder, at brugeren har valgt vinduets close-gadget i øverste venstre hjørne. Men læg mærke til, at vinduet stadigvæk er åbent! Ellers kunne man heller ikke modtage noget signal. Når dette signal modtages, skal man altså huske, at kalde proceduren CloseWindow.

Tastaturet

Når brugeren trykker på en taste på tastaturet kan det registreres som et VANILLAKEY-signal. I elementet Code finder man så ASCII-værdien for den indtastede karakter.

Læg mærke til at koden er omsat i henhold til den tastaturlægning, som er installeret med programmet SetMap.

Hvis man vil vide, hvilken taste

der er trykket på, uden hensyn til keymap, må man istedet bruge signalet RAWKEY. De to signaler udelukker imidlertid hinanden, man kan altså kun få ét af de to signaler.

Afslutning

Det var så den sidste lektion i vores intuition-kursus. Men dermed er emnet på ingen måde udtømt. Den der vil vide mere om sagen, kan begynde med at studere det demoprogram, som vi har udgivet til kurset. Der går heller ikke nogen vej forbi Commodores officielle dokumentation: "Amiga ROM Kernel Reference Manual". Endelig kan de virkelige energiske hos Commodore blive registreret som "Amiga Developer". Fortsat god fornøjelse med Intuition!

Boks 1 Registrering af Intuition-messages

```
main()
{
    struct IntuiMessage *message;
    ULONG MessageKlasse;
    USHORT kode;
    struct Gadget *gadAdr;
    while(1) /* I al evighed */
    {
        if(message = (struct IntuiMessage *)GetMsg(Vindue->UserPort))
        /* Hvis der er sket noget, registreres meddelelsen */
        {
            MessageKlasse = message->Class;
            kode = message->Code;
            gadAdr = (struct Gadget *)message->IAddress;
            ReplyMsg(message); /* vi kvitterer for modtagelsen */
            switch(MessageKlasse) /* hvad er der case NEWSIZE: /* vinduets stbse reaks;
            {
                case GADGETDOWN: /* gadget trykket ned */
                {
                    if(gadAdr->GadgetID==1) /* det var gadget nr. 1 */
                    {
                        if(gadAdr->GadgetID==2) /* det var gadget nr. 2 */
                        {
                            break;
                        }
                    }
                    case GADGETUP: /* Gadget sluppet */
                    {
                        if(gadAdr->GadgetID==1) /* det var gadget nr. 1 */
                        {
                            if(gadAdr->GadgetID==2) /* det var gadget nr. 2 */
                            {
                                break;
                            }
                        }
                    }
                    case MENU_PICK: if(MENUNUM(kode)!=MENU_NULL) /* menupunkt valgt */
                    {
                        switch(MENUNUM(kode)) /* hvilken menu? */
                        {
                            case 0: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 1e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 1e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 1e menu? */ break;
                            }
                            case 1: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 2e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 2e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 2e menu? */ break;
                            }
                            case 2: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 3e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 3e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 3e menu? */ break;
                            }
                            case 3: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 4e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 4e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 4e menu? */ break;
                            }
                            case 4: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 5e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 5e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 5e menu? */ break;
                            }
                            case 5: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 6e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 6e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 6e menu? */ break;
                            }
                            case 6: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 7e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 7e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 7e menu? */ break;
                            }
                            case 7: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 8e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 8e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 8e menu? */ break;
                            }
                            case 8: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 9e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 9e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 9e menu? */ break;
                            }
                            case 9: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 10e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 10e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 10e menu? */ break;
                            }
                            case 10: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 11e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 11e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 11e menu? */ break;
                            }
                            case 11: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 12e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 12e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 12e menu? */ break;
                            }
                            case 12: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 13e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 13e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 13e menu? */ break;
                            }
                            case 13: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 14e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 14e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 14e menu? */ break;
                            }
                            case 14: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 15e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 15e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 15e menu? */ break;
                            }
                            case 15: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 16e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 16e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 16e menu? */ break;
                            }
                            case 16: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 17e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 17e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 17e menu? */ break;
                            }
                            case 17: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 18e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 18e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 18e menu? */ break;
                            }
                            case 18: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 19e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 19e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 19e menu? */ break;
                            }
                            case 19: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 20e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 20e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 20e menu? */ break;
                            }
                            case 20: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 21e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 21e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 21e menu? */ break;
                            }
                            case 21: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 22e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 22e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 22e menu? */ break;
                            }
                            case 22: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 23e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 23e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 23e menu? */ break;
                            }
                            case 23: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 24e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 24e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 24e menu? */ break;
                            }
                            case 24: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 25e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 25e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 25e menu? */ break;
                            }
                            case 25: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 26e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 26e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 26e menu? */ break;
                            }
                            case 26: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 27e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 27e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 27e menu? */ break;
                            }
                            case 27: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 28e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 28e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 28e menu? */ break;
                            }
                            case 28: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 29e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 29e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 29e menu? */ break;
                            }
                            case 29: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 30e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 30e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 30e menu? */ break;
                            }
                            case 30: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 31e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 31e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 31e menu? */ break;
                            }
                            case 31: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 32e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 32e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 32e menu? */ break;
                            }
                            case 32: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 33e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 33e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 33e menu? */ break;
                            }
                            case 33: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 34e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 34e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 34e menu? */ break;
                            }
                            case 34: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 35e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 35e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 35e menu? */ break;
                            }
                            case 35: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 36e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 36e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 36e menu? */ break;
                            }
                            case 36: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 37e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 37e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 37e menu? */ break;
                            }
                            case 37: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 38e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 38e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 38e menu? */ break;
                            }
                            case 38: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 39e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 39e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 39e menu? */ break;
                            }
                            case 39: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 40e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 40e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 40e menu? */ break;
                            }
                            case 40: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 41e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 41e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 41e menu? */ break;
                            }
                            case 41: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 42e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 42e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 42e menu? */ break;
                            }
                            case 42: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 43e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 43e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 43e menu? */ break;
                            }
                            case 43: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 44e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 44e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 44e menu? */ break;
                            }
                            case 44: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 45e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 45e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 45e menu? */ break;
                            }
                            case 45: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 46e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 46e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 46e menu? */ break;
                            }
                            case 46: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 47e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 47e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 47e menu? */ break;
                            }
                            case 47: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 48e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 48e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 48e menu? */ break;
                            }
                            case 48: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 49e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 49e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 49e menu? */ break;
                            }
                            case 49: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 50e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 50e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 50e menu? */ break;
                            }
                            case 50: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 51e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 51e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 51e menu? */ break;
                            }
                            case 51: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 52e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 52e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 52e menu? */ break;
                            }
                            case 52: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 53e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 53e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 53e menu? */ break;
                            }
                            case 53: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 54e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 54e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 54e menu? */ break;
                            }
                            case 54: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 55e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 55e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 55e menu? */ break;
                            }
                            case 55: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 56e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 56e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 56e menu? */ break;
                            }
                            case 56: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 57e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 57e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 57e menu? */ break;
                            }
                            case 57: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 58e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 58e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 58e menu? */ break;
                            }
                            case 58: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 59e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 59e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 59e menu? */ break;
                            }
                            case 59: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 60e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 60e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 60e menu? */ break;
                            }
                            case 60: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 61e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 61e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 61e menu? */ break;
                            }
                            case 61: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 62e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 62e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 62e menu? */ break;
                            }
                            case 62: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 63e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 63e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 63e menu? */ break;
                            }
                            case 63: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 64e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 64e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 64e menu? */ break;
                            }
                            case 64: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 65e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 65e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 65e menu? */ break;
                            }
                            case 65: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 66e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 66e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 66e menu? */ break;
                            }
                            case 66: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 67e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 67e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 67e menu? */ break;
                            }
                            case 67: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 68e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 68e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 68e menu? */ break;
                            }
                            case 68: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 69e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 69e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 69e menu? */ break;
                            }
                            case 69: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 70e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 70e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 70e menu? */ break;
                            }
                            case 70: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 71e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 71e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 71e menu? */ break;
                            }
                            case 71: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 72e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 72e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 72e menu? */ break;
                            }
                            case 72: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 73e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 73e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 73e menu? */ break;
                            }
                            case 73: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 74e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 74e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 74e menu? */ break;
                            }
                            case 74: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 75e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 75e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 75e menu? */ break;
                            }
                            case 75: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 76e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 76e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 76e menu? */ break;
                            }
                            case 76: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 77e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 77e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 77e menu? */ break;
                            }
                            case 77: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 78e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 78e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 78e menu? */ break;
                            }
                            case 78: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 79e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 79e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 79e menu? */ break;
                            }
                            case 79: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 80e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 80e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 80e menu? */ break;
                            }
                            case 80: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 81e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 81e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 81e menu? */ break;
                            }
                            case 81: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 82e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 82e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 82e menu? */ break;
                            }
                            case 82: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 83e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 83e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 83e menu? */ break;
                            }
                            case 83: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 84e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 84e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 84e menu? */ break;
                            }
                            case 84: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 85e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 85e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 85e menu? */ break;
                            }
                            case 85: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 86e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 86e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 86e menu? */ break;
                            }
                            case 86: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 87e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 87e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 87e menu? */ break;
                            }
                            case 87: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 88e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 88e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 88e menu? */ break;
                            }
                            case 88: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 89e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 89e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 89e menu? */ break;
                            }
                            case 89: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 90e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 90e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 90e menu? */ break;
                            }
                            case 90: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 91e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 91e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 91e menu? */ break;
                            }
                            case 91: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 92e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 92e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 92e menu? */ break;
                            }
                            case 92: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 93e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 93e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 93e menu? */ break;
                            }
                            case 93: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 94e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 94e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 94e menu? */ break;
                            }
                            case 94: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 95e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 95e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 95e menu? */ break;
                            }
                            case 95: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 96e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 96e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 96e menu? */ break;
                            }
                            case 96: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 97e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 97e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 97e menu? */ break;
                            }
                            case 97: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 98e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 98e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 98e menu? */ break;
                            }
                            case 98: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 99e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 99e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 99e menu? */ break;
                            }
                            case 99: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 100e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 100e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 100e menu? */ break;
                            }
                            case 100: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 101e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 101e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 101e menu? */ break;
                            }
                            case 101: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 102e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 102e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 102e menu? */ break;
                            }
                            case 102: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 103e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 103e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 103e menu? */ break;
                            }
                            case 103: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 104e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 104e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 104e menu? */ break;
                            }
                            case 104: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 105e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 105e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 105e menu? */ break;
                            }
                            case 105: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 106e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 106e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 106e menu? */ break;
                            }
                            case 106: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 107e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 107e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 107e menu? */ break;
                            }
                            case 107: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 108e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 108e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 108e menu? */ break;
                            }
                            case 108: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 109e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 109e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 109e menu? */ break;
                            }
                            case 109: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 110e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 110e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 110e menu? */ break;
                            }
                            case 110: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 111e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 111e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 111e menu? */ break;
                            }
                            case 111: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 112e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 112e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 112e menu? */ break;
                            }
                            case 112: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 113e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 113e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 113e menu? */ break;
                            }
                            case 113: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 114e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 114e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 114e menu? */ break;
                            }
                            case 114: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 115e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 115e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 115e menu? */ break;
                            }
                            case 115: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 116e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 116e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 116e menu? */ break;
                            }
                            case 116: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 117e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 117e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 117e menu? */ break;
                            }
                            case 117: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 118e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 118e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 118e menu? */ break;
                            }
                            case 118: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 119e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 119e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 119e menu? */ break;
                            }
                            case 119: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 120e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 120e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 120e menu? */ break;
                            }
                            case 120: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 121e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 121e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 121e menu? */ break;
                            }
                            case 121: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 122e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 122e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 122e menu? */ break;
                            }
                            case 122: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 123e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 123e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 123e menu? */ break;
                            }
                            case 123: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 124e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 124e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 124e menu? */ break;
                            }
                            case 124: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 125e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 125e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 125e menu? */ break;
                            }
                            case 125: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 126e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 126e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 126e menu? */ break;
                            }
                            case 126: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 127e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 127e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 127e menu? */ break;
                            }
                            case 127: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 128e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 128e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 128e menu? */ break;
                            }
                            case 128: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 129e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 129e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 129e menu? */ break;
                            }
                            case 129: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 130e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 130e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 130e menu? */ break;
                            }
                            case 130: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 131e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 131e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 131e menu? */ break;
                            }
                            case 131: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 132e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 132e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 132e menu? */ break;
                            }
                            case 132: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 133e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 133e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 133e menu? */ break;
                            }
                            case 133: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 134e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 134e menu? */ break;
                                case 1: /* punkt nr. 2 134e menu? */ break;
                            }
                            case 134: switch(ITEMNUM(kode)) /* den 135e menu? */
                            {
                                case 0: /* punkt nr. 1 
```


"HVAD GØR EN AMIGA 4000 SÅ GOD?"

Jeg er en dreng, der endelig har besluttet sig for at skriv ind. Egentlig ville jeg have rost jeres blad i høje toner, men siden jeg har så mange spørgsmål og kommentarer, går vi direkte til dem.

1) I den engelske manual til Action Replay III i afsnittet om traineren viser forfatteren et eksempel på hvordan man får uendelige liv. Hvordan gør man det?

2) I det computerblad jeg lige har fået, er der en reklame for "Amiga CDTV Computer System". Er der muligheder for udvidelser (Ram, harddisk, printer, ekstra drev, Action Replays etc.), og hvis det er, hvad skal de så købes til (Amiga 500, 2000, 3000...)?

3) Hvad gør en Amiga 3000 så god? Kan man spille almindelige Amigaspil på den?

4) Hvad gør en Amiga 4000 så god? Er det bare en udvidet model af Amiga 3000? Kan man spille almindelige Amigaspil på den? Kan den blive PC-kompatibel? Kan den måle sig med en pc'er.

5) For over en måned siden bestilte jeg Civilization, og måtte vente i lang tid, hvis jeg skulle få det til 299,-. Jeg ventede og ventede, og ringede så i dag igen og spurgte efter det - med det resultat, at jeg skal vente yderligere 14 dage. Jeg har tidligere bestilt spil og fået dem dagen efter. På selve spiludgivningsfronten synes jeg også, at det går langsomt. Er Microprose ved at svigte Amiga-ejerne frem for PC-ejerne?

6) Lige en rettelse til nogle Action Replay-koder, jeg har læst i jeres udmærkede blad: nogle af de rigtige koder til Nuclear Wars er: Gr-2 bombefly: 17b11, 100 megaton warhead: 17b0d, Megacannon: 17b15, befolkningen i den øverste by: 17ae1 og befolkningen i den nederste by: 17ae9.

7) Hvornår udkommer "Top Secret II"? (tak for nr. 1)

8) Hvad er SCSI?, og hvordan bruger man et O-modem?
Brian Stidsen, Solrød Strand

Jeg er imponeret over din nysgerrighed. Fra en ende af:

1) Load spillet, tast TS n, hvor n er det nummer liv, du starter med. Gå ind i spillet, og tast T m (hvor m er det nuværende antal liv. Cartridget leder efter den rigtige adresse, og er den til at finde, fortæller den dig det. Så taster du M og den rigtige adresse, og finder det tal n, som er din livstæller. Hvor det står, taster du istedet 99.

2) Det er lidt svært at svare på. Printer og ekstra drev er ikke noget problem, og skal bare være til en almindelig Amiga, men de andre ting findes så vidt jeg ved ikke.

Kan det alligevel lade sig gøre, skal du købe dem til en A-500.
3-4) En Amiga 3000 er en hurtigere maskine, har indbygget pc-drev, Kickstart 2.0, leveres med harddisk og meget mere. En Amiga 4000 er endnu nyere, og har et helt nyt chipsæt, der giver den fantastiske muligheder for grafik og lyd (se DNC 11). Ingen af dem er direkte PC-kompatible, men kan læse PC-disketter med PC-tekster. De er Amigaer, og kan derfor køre Amiga-spil, hvis ikke der er problemer med forskellige kickstarter (hvad der ofte er!)

5) Ja, Microprose satser mere på PC end på Amiga, men de bedste spil, der ikke kræver for meget, kommer som regel 4-6 måneder senere på Amigaen.

De store forsinkelser på Civilization skyldes formentlig både spillets kvalitet, der har skabt stor efterspørgsel, men også det faktum, at der har været visse problemer med Amiga-versionen.

6) Tak

7) Jeg er ikke helt sikker - der er ikke nogen planer for blikket.

8) Et O-modem sluttes bare direkte mellem to computere, og kan bruges til at overføre filer eller at spille spil, der ellers kun kunne spilles over modem.

SCSI er en forkortelse for "Small Computer Standard Interface" og en SCSI-controller er nødvendig, hvis du skal have en harddisk til din Amiga. Vi sender dig en spilpakke fra Core Design...

MAI

Ved Christian Sparrevohn

AMIGA OG DE ANDRE

Ok, jeg springer direkte til mine sure opstød, uden ros til nogen eller noget. Efter megen diskussion frem og tilbage fik DNC så anmeldelser af pc spil. Ok, jeg indrømmer, at der efterhånden er kommet en del gode spil til pc, og der ikke er andre danske blade der beskæftiger sig med pc spil.

Det er sådan set også jorden at I anmelder pc spil, MEN HVAD BLIVER DET NÆSTE GANG? I har altid lovet højt og helligt ikke at teste pc spil. Pludselig dukker de dog op alligevel. Spilsektionen er også udvidet en smule, men det blad jeg sidder og blader igennem har mere end 2 sider (som bladet er udvidet med, for at holde Amiga ejerne skadesløse) med pc spil (hvis man regner boksene, hvor der er karakterer med). I forordet til den nye spilsektion lover I, at spillene er (og bliver) det eneste der har med pc at gøre, men hvis man blader længere frem (til Gallery) er der en opfordring til at sende PC BILDER IND!!! UHA UHA! Forklaring udbedes. Så en opfordring til Commodore:

Dette brev er skrevet på en Mac, som jeg har i øjeblikket. Det har været sjovt at prøve en Mac, efter at have hørt så meget om den. Efter at have haft kickstart 1.2.1.3.2.04 og 2.1 har jeg oplevet Commodores manualer og service i det hele taget. De har meget at lære. Mac har et styresystem (som kickstart) der hedder system, og ligesom som på Amiga findes der forskellige versioner der ikke er helt kompatible med hinanden, men her fulgte et hæfte med, hvor der stod hvad der virkede hvor, samt hvis det ikke virkede, hvad man så evt. kunne gøre for at få det til at virke. FLOT! Desuden er alle manualer på dansk. På Amiga er ikke engang 2.0 brugermanualen på dansk. Desuden har Apple forhandlerne tjek på hvad de sælger. Hvis man besøger sin lokale autoriseret(?) forhandler ved han ikke engang hvad en Gary adapter er. Det eneste de har tjek på er priserne. Commodore skulle skamme sig over, at lade en flok så uvidende tåber sælge deres produkter. Ok, jeg behøver ikke hjælp fra dem, men for førstegangs Amiga købere er det trist ikke at kunne få ordenlig svar på selv de mest enkle spørgsmål.

Og når man så ovenikøbet sælger et pc anlæg til 13.000,- til en førstegangs-computer-køber der bare skal have en computer hvor han skal kunne lave lidt tekstbehandling, og børnene skal kunne spille på. Her havde en Amiga (600) været særdeles egnet. Et lille tip til DNC er ivotrigt at være hurtigere med nyhe-

SVAR FRA SOFTWARE-BRANCHEN

Som software-producent føler jeg mig nødt til at reagere på den fuldstændig tåbelige sammenligning mellem software- og pladeindustrien, der var at læse i DNC 1992 nr. 11: "Stasi-Sapu" af Thomas Ebling. Et af formålene med at producere musik eller software er selvfølgelig at tjene penge (jo flere, jo bedre). Når man således beregner sin advance på et produkt, tager man en hel række forhold i betragtning, såsom markedets størrelse og den procentdel af markedet, man forventer at kunne sælge sit produkt til. For nu alligevel at sammenligne plade- og software-industri: Der er solgt ca. 4 mill. Amiga'er. Laver et softwarehus et brandgodt produkt, kan dette sælges til max. 10% af markedet (Dungeon Master solgte ca. 100.000 eksemplarer).

Hvorvidt et produkt bliver en succes afhænger i øvrigt af de anmeldelser, computerbladene giver (- hvilket giver mig anledning til at sige tak for de 12 flasker rodnin fra Kirk-Moreno - Red.) For nemheds skyld antager vi, at et almindeligt spil kan sælges for 10.000 til 100.000 stk. Dette vil, for programmørerne, svare til en indtjening på mellem 200.000 og 3 mill. kroner. Der blev solgt 65 mill. CD-afspillere i løbet af de 2 første år, CD-afspillere var på markedet. Tager vi udviklingen siden 1987 samt antallet af pladespillere med, er det rimeligt at antage, at der er 100 mill kunder til en LP/CD (hvilket svarer til 1/4 af Europas befolkning, så mon ikke tallet er større?) For at være hårde ved software-industrien antager vi, at kun 1% af kundesgruppen køber en given LP/CD, det vil sige 1 mill. solgte eksemplarer. Dette vil, for musikerne, svare til en indtjening på 12 mill. kr.

Dette eksempel er beregnet på basis af, at LP/CD-prisen er 100 kr/150 kr. og at spilprisen er 399,-. Set fra programmørernes synspunkt er 399,- for et spil altså 1200,- for lidt! Ydermere lider softwarehusene af, at vi ikke har en hel TV-kanal som MTV, der reelt ikke er andet end et kæmpe reklameshow for de LP/CD'ere, der skal sælges lige nu! Men hvad så med piraterne? Sagt med det samme: det vil være totalt umuligt at stoppe al ulovlig kopiering. Dette er heller ikke formålet. Og at naboens Peter får en kopi af et spil med hjem

LB OX

derne. I sommers kunne DNC fortælle at der var en Kickstart 3.0 p vej, i hvilket jeg har haft i et 1/2 år (beta version), til gengæld har I for en gang skyld været hurtig med beskrivelsen af den A4000 (suk hvor er den dejlig).

Et andet eksempel er Deluxepaint 4. Efter hele min omgangskreds havde haft Dpaint 4 i et par mdr. kunne I fortælle at der snart var en 4'er på vej (forklarer noget af piratkopieringen: hvad vil du helst have: Dpaint 3 originalt eller Dpaint 4 som piratkopi)? Til sidst til dem der rækker ned på Amiga: Jeg har prøvet Macintosh, Pc med Windows 3.1 og selvfølgelig Amiga, og Amigaen (med Wb 2.1) vinder helt klart. Pc'ens styresystem er forfærdeligt gammelt, og lige meget hvor mange versioner af MS-dos og Windows de bygger ovenpå det, er det kun ansigtsløftninger på et forfærdeligt gammelt styresystem. Mac'ens system er næsten FOR brugervenligt, mens Amigaens er næsten perfekt. I LOVE AMIGA.

Lars Syberg, Vig

Det gør jeg også...og derfor smærter det mig så meget mere at måtte konstatere, at der ikke længere kommer så mange Amiga-spil, som der plejede. Bare i den tid, hvor vi har anmeldt PC-spil, har PC-spillenes markedsandel vokset med ca. 10% ifølge pålidelig kilde, og der er ikke noget, der tyder på, at væksten stopper. Vi anmelder alt, hvad vi modtager til Amigaen, men har hver måned ca. 5-6 PC-spil, der ikke bliver anmeldt. Endda ret gode imellem.

Med PC'ens eksplosive udbredelse følte vi, at det var for dumt ikke at anmelde nogle af alle de PC-spil, der dukkede op - iøvrigt på utallige opfordringer. Mange Amiga-ejere vil gerne vide, om det kan betale sig for dem også at anskaffe en PC'er - og mange af dem beslutter sig for at gøre det. De to sider i spilsektionen var en generel udvidelse, simpelt hen fordi der kommer flere spil - men væksten ligger på PC. Vi prøver iøvrigt at være så hurtige, som vi overhovedet kan. Det er bare ikke altid, at vi får tingene til test, og vi har ikke lyst til at anmelde de piratkopier, der er hurtigere ude. Vejen frem er at få leveringsaftaler direkte fra producenterne, som vi har gjort i spilsektionen - et arbejde, der tager lang tid.

(og måske senere køber originalen) er ikke den kopiering, branchen virkelig er harm over. Den kopiering, der virkelig skader branchen, foretages af kriminelle! Den "tunge" del af den ulovlige kopiering foretages af mafia-organisationer, der opererer som følger: De benytter X-Copy til kopiering af disketterne. De benytter en fotokopi-maskine til kopiering af manualerne. Dette "produkt" sælges til kunderne for 30-100 kr. Ydermere fører største-part af disse organisationer kataloger over deres illegale produkt-sortiment. Indtjeningen i en sådan organisation ligger på minimum 40.000 kr. om måneden. De foretager sig med andre ord følgende ulovligheder: De krænker producenterens ophavsret De fører en parallelimport uden licens

De fører virksomhed uden moms-registrering De undlader at opgive deres fulde indkomst til skattevæsenet. Set ovenfra og ned, er det mig totalt uforståeligt at kun software-branchen er inde i jagten på disse kriminelle. For mig at se burde også Told- og Skattestyrelsen have en interesse i at stoppe denne software-kriminalitet.

Af ovennævnte grunde kan jeg kun kalde denne spekulation om "for høje priser" samt "piraterne gør det, fordi priserne er for høje" for en hamrende uvidenhed om emnet. Piraterne kopierer ulovligt, fordi de kan tjene 40.000 om måneden sort!!!

Kenn Damgaard, Kirk Moreno

Jeg synes at Kenns kommentar skal have lov til at stå for sig selv (ikke mindst fordi den er så forbandet lang!), og så har jeg lige en undskyldning til Thomas Ebling, og de mange andre, der gjorde mig opmærksom på en fejl sidste gang: Jeg sagde, at det var tilladt at kopiere plader og CD'ere. Det er det IKKE! Det er måske nok almindeligt accepteret, men må tage kopier til eget brug, men rent juridisk er det ulovligt. Undskyld, jeg skal nok lade være med at være så kategorisk en anden gang, når jeg ikke har noget at have det i. Jeg overvejer næsten at sende en spilpræmie til Kenn - var det noget med en version af Prey?

SPIL, DER BLEV VÆK

I skrev i DNC nr.6 (Games Preview), at Curse of the Enchantia ville udkomme i august. Jeg har set det i DR (Troldepejlet), og det så sejt ud, ville I pleeeaaase anmelde det i jeres seje, suveræne og sjove Gameplay-sektion???

Kick Off 2 er afgået en blid død. Afloseren hedder Sensible Soccer, det må I også gerne anmelde. Ideen om at sætte en diskette på forsiden er fed, jeg betaler med glæde 7 kr. ekstra (også 14 kroner mere for 2 disketter!). Hilsner til Shortie (Christian) og resten af alle de mennesker, der laver dette gode blad.

Mads Bødker, Rødovre

Mads, der er to ting du må love mig: 1) Kick Off 2 er mit livsgrundlag - sig aldrig, det er dødt! 2) Kald mig ALDRIG Shortie igen!

For fire minutter siden snakkede jeg med Core Design, og spurgte til Enchantia, og de sagde, at det VAR sendt. Det er blevet meget forskinket, men de billeder, du så i Troldepejlet var kun fra et preview, vi fik fra Core Design - jeg ved det, for det var mig selv, der spillede på skærmen (det her er vist lidt afslørende!) Forhåbentlig er anmeldelsen allerede i dette nummer, ellers kommer den i næste.

Vi har desværre haft problemer med at få spil fra Mindscape, et problem der blev løst fra Legend-anmeldelsen i nr.11. Med den meget usikre leverandør-situation i Danmark, er vi desværre 100% afhængige af de udenlandske firmaer - desværre, fordi de er upålidelige! Det er også derfor, vi ikke har haft spil fra U.S. Gold i lang tid - noget jeg arbejder på at få løst.

Men en lyn-anmeldelse af SensiSoccer findes i denne måneds Shortie-sektion, så ingen (forhåbentlig!) føler sig snydt.

HOOKED PÅ HOOK

Hvad er det for noget, man læser? Bliver der virkelig raket ned på Hook? Hvad er det for et Mario-inficeret blip-kid, der vover at komme med sådanne blasfemiske uddunstninger? Jeg hentyder naturligvis til DNC#11-92, hvor hr. Gyl-den føler sig bombarderet af (jeg citerer) "studentikøst pladder"

Nu håber jeg ikke at min uciviliserede, plumpe og absolut usaglige indledning bliver taget ilde op, men jeg føler, at Hook er blevet misfortolket og -forstået. Problemstillingen drejer sig ikke om "Computer A (tm)" vs. "Datamat B (tm)". Til gengæld drejer det sig om (hvis jeg har forstået det ret!), den fuldstændigt skruppelløse markedsføring af middelmådige produkter. I dette tilfælde "dinosaur-computere med go-faster-bits". Man burde kunne forvente at disse forsøg på at sælge livsstil, som snildt kan betegnes som løgne, ville blive gennemskuet øjeblikkeligt, men dette er desværre ikke tilfældet. Derfor behovet for 5. kolonne.

Desuden må jeg føle mig nødsaget til at vende "frelserens" ord en smule, med risiko for at være blasfemisk. I det ovennævnte nummer synes konklusionen at aflaste skrækken for informationssamfundet. Jeg mener som Hook, at information er magt. Men den egentlige magt er ikke at modtage information, men at give information. Hvis dette er tilfældet er informationssamfundet at afkræfte, når man tænker bl.a. på de elektroniske medier og formiddagspressen. Magten måles ikke i informationstilgængelighed (svært ord!) (Og langt i Red.), men i spaltepads og sendetid. Endelig er vi tilbage til den første, femte kolonne, hvor magten er målt i antal langsider på busser. Min konklusion må være, at alt kan sælges (vaskepulver og præsidenter) så længe man har spaltepads nok. Min spaltepads er meget begrænset (hvis den overhovedet er eksisterende), så jeg får sikkert ikke solgt min holdning, men vil alligevel dø i forsøget. Pancho, Den sidste barrikade

Jeg har heller ikke meget plads. Men plads til at skrive "spilpræmie" Hvad var det, du lige sagde?



I denne måned er præmierne sponsoreret af Core Design.

EN TILFREDS PC-EJER

Nu har jeg læst bladet i et stykke tid, og så mente jeg, at jeg nu ville JEG skrive ind... Det er fedt, at I også er begyndt at anmelde PC-spil, i det nye nr. (31/8), og joysticktesten blev jeg temmelig begejstret over! Jeg har et spørgsmål, jeg er stor fan af spil, og kunne også godt tænke mig selv at lave et. Hva' for et PC-program ville I anbefale som utility?

Jeg ved godt at PC'eren kun er med i spilsektionen, men der findes da en hulens masse gode programmer til den, og jeres undertitel "Uafhængigt Commodore Magazine" lever faktisk ikke op til kravene, for Commodore laver også PC'ere. Jeg kunne godt tænke mig at abonnere på et godt PC-blad, men hvad skal man gøre, hvis man er vild med DNC? Jeg tror i øvrigt, at mange læsere vil synes godt om, at I også har PC'ere med i bladet.

Jeg sidder i øvrigt fast i Kings Quest III, og er kommet ned i Mannanans hemmelige kontor - hvad skal jeg gøre? Jeg leder efter en perfekt flysimulator, kan du nævne en, der er PERFECT?

Findes der en Christian Sparrevohn-fanklub?
Rasmus Harr

Du er en af de (heldigvis) mange, der har glæde af vores PC-anmeldelser, men jeg er bange for, at vi ikke kommer til at udvide PC-konceptet i DNC. Vi anmelder simpelthen PC-spillene, dels fordi der ikke kommer helt så mange Amiga-spil som der engang gjorde, dels fordi spillene først kommer ud til PC og dels fordi der efterhånden er mange Amiga-ejere, der også køber sig en PC. Men vil du også have seriøse tests, hardwaretests og lange artikler om PC'ens fortrinligheder, må det blive i Alt om Data, der efter min mening er ret godt, og meget seriøst. Det kan også være, at de kan anbefale dig en god spil-creator. Den perfekte flysimulator er vist ikke lavet endnu - men efter min mening er Falcon 3.0 på PC den, der kommer tættest på. På Amigaen må det vel være F-19, eller Interceptor (rigtig nostalgisk).

Dit Kings Quest-problem KR/EVER den originale manual - og sådan en har du da, IKKE? Jeg synes at dit forslag om en fanklub ville være en BL/END-ENDE ide - min mor har lovet, at hun måske vil være medlem!

OG ALLE DE ANDRE...

..Vi har fået brev fra Sonny, der fra at være en glad pixel nu har gennemgået en fantastisk forandring; nu er han en blitterkode i vores Amiga, og truer med, at sender vi ham ikke nogen spil, vil han forvandle vores næste nummer af bladet til et strejf af en dråbe og mig til en eltandbørste med overgangsstemme. Da vi ikke ved, hvilken klinik du er indlagt på, bedes du få en af de flinke mænd med kitler til at skrive det....

Søren Larsen fra Kastrup har haft problemer med Betafon, der ikke ville hjælpe ham med en beskrivelse af, hvordan han bruger sit Nordic Power Freeze-modul. - Vi kan desværre heller ikke hjælpe. Kan læserne?...

Rene Poggenborg, som vandt en bunke Gremlinspil, har en særlig måde at vise sin taknemmelighed på. Han synes at bladet er Genialt, abeskønt, bred ymer, budding til hjertet, bæ i underbukserne, creme de la snask, højt og flot, smeltet lærer, helt palermo, sprød sovs, vildt, rågummi, stærk tobak, dingle-fedt, herrefedt, hovedet op og benene ned, råt, knæhøj karise, tynd yoghurt, lang asfalt, knæhøj æblegrød, syltetøj i ansigtet, tung letmælk, tyk syre og godt skuldret. - Det synes vi også!...

Jakob Bakke fra Nakskov synes, at Commodore har været uærlige, når de sendte A-500+ på markedet til tonerne om, at den ville være fremtidens computer, og så 10 måneder senere erstatter den med A-600.

- Jeg kan godt forstå at du føler dig snydt, men jeg tror ikke, at Commodore gjorde det bevidst - de var tvunget til det, simpelthen fordi de ikke var dygtige nok til at læse markedet.

Den slags ting kan koste dyrt...

- Og så har vi fået et brev meget langt væk fra. En engelsk-lærer i Seoul, Sydkorea, leder efter pennevenner til hendes elever. Hvorfor hun skriver til os, ved vi ikke helt, men det er da i hvert fald en enestående chance for dig til at forbedre dit engelsk og lære noget om fremmede kulturer.

Skriv til: Miss Park Myeong Shim C.P.O.Box 3315 Seoul 100-633 Korea

Det Vittige Hjørne

Månedens sørgelige høst...tag jer sammen!
Møbelhandleren fra Oslo havde været i Paris, og nu berettede han ved stambordet:

- En lækker steg satte sig ved mit bord, men jeg forstår ikke fransk. Vi prøvede med tegnsprog og pludselig tegnede hun en stor dobbeltseng på servietten. Tænk jer, er det ikke fantastisk at hun kunne se, at jeg er møbelhandler?!
Christian Kocher, St. Heddinge

- Det er da helt i orden, at jeg skal prøve 122 stillinger, men hvor skal jeg sende ansøgningerne hen?

Christian Kocher, St. Heddinge

Alle børnene sov godt
Undtagen Van Tue
Der faldt en jumbojet ned i hans stue!
Jan Rise, Skanderborg

- Hvorfor er der vand omkring Sjælland?
- De havde ikke råd til pigtråd!
Jan Rise, Skanderborg

- Hvordan får man en Atari-ejer til at holde på med at gå i rundkreds?
- Man sømmer den anden fod fast!
Kristian Ørsnæs, Roslev

Jesus himself står på bjerget og råber til mængden: "I er Jordens salt!"
En neger råber tilbage: "Er jeg så Jordens peber?"

Søren Lillesøe og Jonas Hesse, Birkerød

- Far, hvad er lædersex
- Hold kæft knægt, og giv mig pisken!
Søren Lillesøe og Jonas Hesse, Birkerød

Søger du ældre numre af "Det Nye Computer"? Eller måske en smart samlemappe til dine blade?

RING 33 912 833 - ALLEREDE IDAG!

SKAT 93

•Testet i DNC 1/92 & 3/91•

Danmarks bedste skatteprogram. Tænk, hvad Skattevæsenets program har kostet at udvikle, og så kan man få vores, der kan næsten det samme for

kun **298,- kr** incl. moms

Opdatering

kun **149,- kr** incl. moms

Ved efterkrav + 37,- kr.

Database over samtlige kommuner i landet i perioden 1987-1993 • Forskudsregistrering fra vilkårig dato med fradrag og træk • Årsopgørelse • overskydende-/restskat • notatark • regnemaskine • skattemålfunktioner • automatisk beregning af befordringsfradrag, overskud af ejendom, aktieudbytte-skat • og meget, meget mere...

Bestil SkatteReformen'93 hos:

J&T-Data
v/Jens Bak
Løkketofen 51
2625 Vallensbæk
Tlf: 42 64 64 37 (mel. 17-19)
Giro 3 73 45 36

LAV DIN EGEN DEMO! DANMARKS NYHED!

M.R. GRUPPEN I/S er stolte af, som de første i Danmark, at kunne præsentere **RSI Demo Maker** som et Public Domain produkt. RSI Demo Maker gør det muligt for Dem at fremstille selv de mest avancerede demer. Som anden nyhed kan vi præsentere en suveræn **Music Maker-pakke**, hvormed det er muligt at kreere de vildeste musikstykker. Alle vores hardwareprodukter er enten fremstillet eller forarbejdet i Europa og leveres selvfølgelig med **dansk brugsanvisning** og **2 ÅRS GARANTI**.

Få pakker med kvalitets PD/SW programmer...

Dele af Danmarks absolut bedste og billigste

GRATIS HARDWARE

Betal kun for kopieringen og disketterne!!

Brugerpakke med 35 prg'er: indeholder bl.a. Danmarks nyeste viruskiler, datalogger, utilitet, spil, checkregnskab m.m. (199) 123,-

Kontopakke: med databaser, tekstbehandling, DIP, regneark, labelprinter, MSdos Amiga tekst/riktorver, engelsk stavetabel... (199) 248,-

Spilpakke med over 50 spil: indeholder bl.a. g. pak, arcade, adventure, shoot em up, strategi, sports- og kortspil m.m. (199) 248,-

BEHÆR: Nu 2 Forskellige Spilpakker
Clip-Artpakke: indeholder over 2000 JFF-billeder til brug i DPaint mv. (199) 248,-

CG Fontpakke: indeholder over 100 CG fonts til brug i Prof. Page eller pagestream, diskrilte indeholder alle fonts ikke dakt. (199) 248,-

Programmeringspakke: indeholder Pascal, C, C++, Prolog, C-complete (199) 248,-

RSI Demo Maker: med font-, vectorb., vector, objektditor, utilites og moduler (199) 248,- (Virker ikke med kickstart 2.0 og 3.0)

Music Maker-pakke: indeholder Soundtracker Protracker, MED, Startrekker, 3 sample og 3 sangdisketter... (199) 248,-

MultiEvolution H.D. til A500 & A500+
42 Mb Harddisk, 0 Mb ram... (2715) 3393,-
42 Mb Harddisk, 2 Mb ram... (3275) 4093,-
105 Mb Harddisk, 0 Mb ram... (3765) 4693,-
105 Mb Harddisk, 2 Mb ram... (4315) 5393,-
MultiEvolution Harddisk til A2000
42 Mb Harddisk, 0 Mb ram... (2715) 3393,-
105 Mb Harddisk, 0 Mb ram... (3765) 4693,-
Ramudvidelser til A500 & A500+
512 Kb med ur og afbryder... (232) 290,-
Ramudvidelse, specielt beregnet til A500+
Opgradering til 2 mb chipmem. (449) 560,-
3.5 diskdriv til alle AMIGA-modeller
Extern m. afbr. & gen. bus... (499) 623,-
Intern A500 & A500+... (499) 623,-
24 Adat printere til alle AMIGA-modeller
Citizen 254 incl. kontorpakke... (1895) 2368,-
SÆRTLIGT: Noksha kvalitetsm
280 dpt incl. mætte og holder. (189) 236,-

DIVERSE
OKI QL400 Laserprinter... (4995) 6243,-
Vib. videodigitter A500... (2625) 3281,-
Vib. videodigitter A2000... (2225) 2781,-
Noname 3.5" disketter 100 stk. (290) 362,-
Mitsubishi 3.5" disketter 100 stk. (424) 530,-
Priserne i (!) er eksklusiv moms
Ring og bestil vores varekatalog

M.R. GRUPPEN I/S
Tlf. 56 63 22 77 (4 linier) Fax. 56 63 21 77

Det er os med de gode tilbud!

| Amiga 600 | Disketter | Printere |
|--|--|--|
|  | 3 1/2" No name 10 stk. kun kr. 45,- 100 stk. kun kr. 399,- | Commodore MPS-1230...kr. 1.695,- Commodore MPS-1550...kr. 2.695,- Commodore MPS-1270...kr. 1.995,- Citizen 224...kr. 2.395,- Citizen 1200...kr. 1.495,- Star LC-200...kr. 1.899,- Star LC-200...kr. 2.699,- Star LC-24-200 gh...kr. 3.399,- Star LC-24-200 farve...kr. 3.999,- |
| Amiga 600 incl. mus og strømforsyning, kun kr. 2.995,- Amiga 600HD m/20MB harddisk, kun kr. 4.495,- | 5 1/4" Goldstar 10 stk. kun kr. 45,- 100 stk. kun kr. 399,- | |

| CDTV sæt | Commodore 64 | Commodore 1084s |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Incl. FAKTA leksikon, fjernbetjening, tastatur, diskettedrev og mus, kun kr. 6.995,- | C 64 Terminator 2, med tegne og male program, kun kr. 795,- | Incl. kabler, kun kr. 2.499,- |

| Commodore PC | Diskteststation | Software Club |
|---|---|---|
|  |  |  |
| PC-20 III kun kr. 2.244,- SL-386-25/40 kun kr. 4.995,- Mono VGA kun kr. 1.244,- 14" farve VGA kun kr. 2.494,- incl. 25% moms | Amitech 3 1/2" til Amiga 500 kun kr. 749,- | Bliv medlem af vores Software Club og opnå 15% rabat på spil |

OLSEN FOTO

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørretorv 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

ABSALON DATA***Vangedevej 216 A***2860 Søborg

| | |
|---|--|
| Amiga-udstyr: 3.5" Diskdriv m. bus & afbr. 665,00 5.25" Goldstar Diskdriv 40/80 busvekt. 630,00 3.5" Diskdriv til indbygning i A-500 610,00 2.5" Diskdriv til indbygning i A-1000 550,00 Sound sampler, stereo, SmartSound 395,00 512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder 300,00 2 MB ramudvidelse i A-500 m. utilit. 875,00 1 MB ramudv. til A-500 625,00 1 MB ramudv. til Amiga 600 625,00 8 MB-ramkort m. 2 MB til A-1000 2200,00 2 MB ramudv. m. utilit. + 1 MB Chipm. 1090,00 MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB 960,00 MEMORMASTER ramkort m. 2 MB 1320,00 Rig til 25 KHz turbotort i A-500 248,00 Professional 030 turbotort 2675,00 Multivision 2000 (Plickerfoot) 1450,00 Kickstartdisketter, A500/2000, 2 sys. 1050,00 Kickstartdisketter, A500/500+, 2 sys. 225,00 Bootsektor DFO-D12 65,00 Sievall til A-500/2000 i væg. polyster 95,00 Multiplexer-kabel, A-500/A-500 150,00 Action Replay V. 3.1 i A-500/A1000 995,00 Action Replay V. 3.1 i A-2000 1050,00 Xcopy Professional m. Hardware ny var. 455,00 Mus & Joystick omkabler, elektronisk 225,00 Strømforsyning til A-500 475,00 MW500 indbygningssystem i A-500 1660,00 Divaric IC-kreds til Amiga (og C-64) ring | Diskettebox med lås: 16 80 stk. 3.5" eller 100 stk. 5.25" 60,00 til 100 stk. 3.5" 70,00 Printere og tilbehør: Star LC 24-200, 24 nkl., color 3895,00 Star LC 20 1795,00 Citizen 120 Dv 1385,00 Citizen 224, 24 nkl., Amiga Printmanager 2495,00 Farvebånd, LC 24, sort, 45,00 Farvebånd, LC 24, sort, 75,00 Farvebånd, Citizen 120 Dv 65,00 Printerkabel, A-500/IBM/Centronics 50,00 Disketter: 5.25" D5DD Goldstar 3,20 288,00 5.25" HD NN, 1.2 MB 5,00 450,00 3.5" D5DD NN 4,50 382,50 3.5" HD NN, 1.44 MB 7,00 630,00 Joystick og diverse: Competition Pro, Joystick 150,00 Competition Pro Mini-Diskbox 160,00 Competition Pro Star m. autoreload 230,00 The Arcade Joystick 215,00 Video Backup system (HD + VHS-bånd) 960,00 Amigaomkabler i PC-Joystick (analog) 195,00 Musenklætte, rød, 6mm 50,00 Multimeter 3600 G (Volt-Ampere-Ohm) 335,00 RIG RANG 25 MHz turbotort til A-500/2000 med 25 MHz Chipprocessor og med plade til 8 MB 32 bit ram, der kan anvendes i både turbo- og standardmod. Der er 1 MB monteret på kortet, når du køber set. Kvalitet sikret i 28000 vektorer. FIPS nr. 4575,00 |
|---|--|

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb.

ABSALON DATA leverer som standard to harddisksystemer: OKTAGON 386/2000 og BOIL 3/500. Disse har 16 bit dataoverførsel på op til 13 MB/s. Autopool tre kickstart 1.3. Fuld multitasking og automatisk tilpassing til turbotort (68020/030/040 processorer). Harddisken kan passwordbeskyttes. Autoconfiguration og autoformat kan laves (afhængig af VIRUS). På OKTAGON kontrolkortet er der plads til 0, 2, 4, 6 eller 8 MB ram. Valgtes SCSI-standarden kan der tilsluttes 7 andre SCSI-enheder.

| | OKTAGON/SCSI | | OKTAGON/AT-BUS | | BOIL 3/500 | |
|--------------------------------|--------------|---------|----------------|---------|------------|---------|
| System | 1.500 | 1.2000 | 1.500 | 1.2000 | 1.500 | 1.2000 |
| AT-BUS-kontrol, 0 Mb | - | - | 1395,00 | 1175,00 | - | - |
| AT-BUS-kontrol, 2 Mb | - | - | 2060,00 | 1840,00 | - | - |
| SCSI-kontrol, 0 Mb | 1835,00 | 1835,00 | - | - | - | - |
| SCSI-kontrol, 2 Mb | 2500,00 | 2500,00 | - | - | - | - |
| 42 Mb HD, 15 ms, 0 Mb | 3875,00 | 3875,00 | 3235,00 | 3020,00 | - | - |
| 42 Mb HD, 15 ms, 2 Mb | 4045,00 | 4045,00 | 4045,00 | 3925,00 | - | - |
| 65 Mb HD, 15 ms, 0 Mb | 4670,00 | 4670,00 | 4870,00 | 4750,00 | 3785,00 | 3550,00 |
| 85 Mb HD, 15 ms, 2 Mb | 5340,00 | 5340,00 | 5340,00 | 4960,00 | - | - |
| 127 Mb HD, 10 ms, 2 Mb | 6200,00 | 6200,00 | 5200,00 | 4900,00 | 4290,00 | 3940,00 |
| 240 Mb HD, 10 ms, 3 Mb | 7425,00 | 7425,00 | 4850,00 | 4635,00 | 6220,00 | 5670,00 |
| 44 Mb Syquest HD, incl. 1 disk | - | - | - | - | 5210,00 | 4555,00 |
| 88 Mb Syquest HD, incl. 1 disk | - | - | - | - | 6130,00 | 5430,00 |

Bemærk, at alle priser på Harddiske er dagspriser pr. 8/12-1992. Disse kan ændres uden varsel!!

Forhandlere søges.
Alle priser incl. MOMS
Forbehold for prisændringer
Ved softwareklub henviser vi vore kunder til Daisy Software
Gl. Kongevej 92 - 1850 Frederiksberg C
Tlf. 31 31 75 23

ABSALON DATA
Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf. 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr. 12 - 18. Lø. lukket

Computer-kraft i biffen

Vi anmelder to nye film, der begge intensivt bruger computer-animationer og -grafik; "Alien 3", og "Lawnmower Man".

Af Marc Friis-Møller



"Åh...hej Alien - eh...hvorfor er din mund så stor...?"



I Alien 3 er Sigourney Weaver igen hovedpersonen Ripley, der skal dræbe sin evige følgesvend, Alien. Og det kommer der meget gys ud af.

Kultfilmene myldrer frem som aldrig før. Blandt de nyeste finder man film som bl.a. Lawnmower Man & Aliens 3. Begge disse film byder på mange gode speciel-effects, men gør sig samtidig bemærkede som nogle af de populæreste film blandt alverdens computerfreaks & cyberpunks.

ALIEN 3

Lordag d. 29. august var der over hele landet premiere på den meget omtalte Aliens 3, og som altid var Sigourney Weaver blandt hovedrolleindehaverne som den

til stadighed aliens-forfulgte Ripley. Filmen starter med at Ripley nødlander på en fjern planet ved navn Fiorina 161, som udover at have en overflade præget af en blanding af udbredt drivhuseffekt og nuklear-vinter, er blevet afskrevet som fængselsplanet til at huse al universets afskum. Alle de beboende fanger er hankønnede mordere og seksualforbrydere, og har indtil Ripley's ankomst levet i et forholdsvist roligt, nyreligiøst og ikke mindst colibatisk samfund, som ved Ripley's ankomst bliver sat på lidt af en prøve.

Vi husker at filmen Aliens (alien

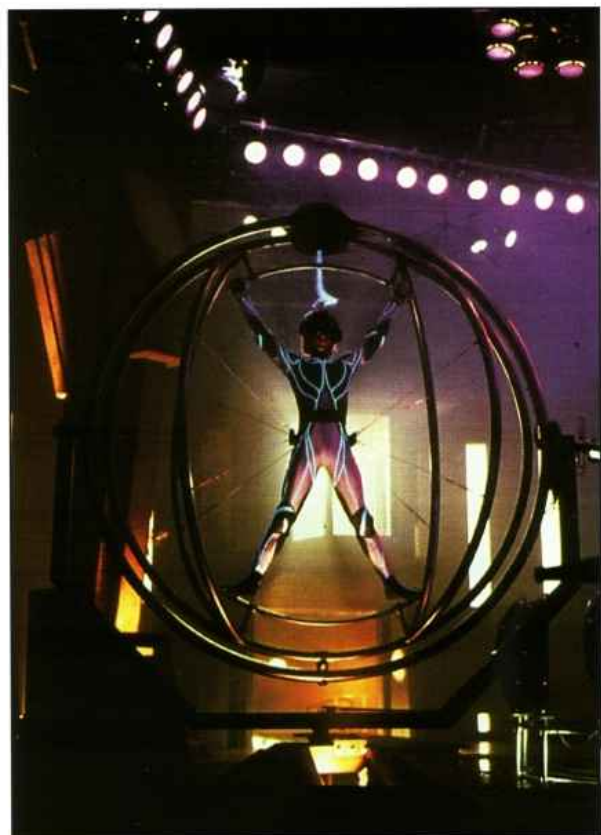
2) endte med, at Ripley, sammen med en lille pige og en cyborg, som åbenbart blev dræbt ved nødlanding, med nød og næppe slipper af med den alt andet end rare alien. Man kunne forledes til at tro Ripley's mæridet nu skulle være overstået, men ak nej.

Så længe uhyret ikke er definitivt aflivet kan hun ikke føle sig sikker.

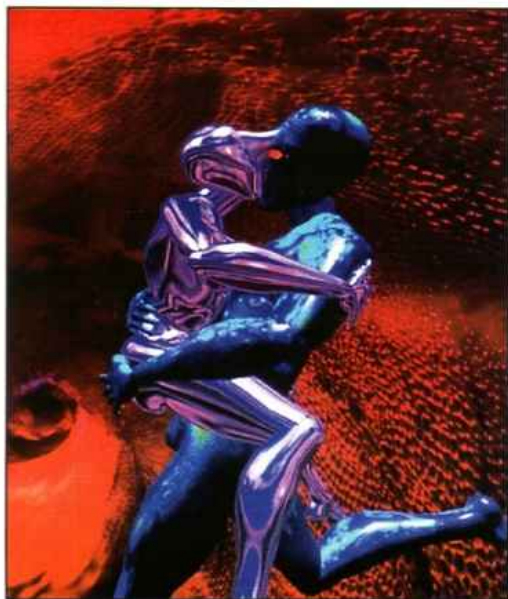
Ripley begynder kort efter sin ankomst at mistænke tilstedeværelsen af en overlevende alien. Denne må selvsagt stamme fra det

samme redningsfartøj Ripley og hendes kumpaner nødlandede i, og da Ripley finder spor af en aliens syre-blod på sine afdøde venners "hypersleep"-boxe begynder tredje og sidste del af hendes påtvungne livsmission - at dræbe uhyret.

De to tilstedeværende fangevogtere giver fangerne stor frihed til at føre deres medgørlige religiøse tilværelse, og prøver derfor på adskillige måder at dysse stemningen ned, da Ripley kommer med påstande om et overlevende



"The Lawnmower Man" handler om en landsbytosses ændring til en næsten gudelig person, ved hjælp af Virtual Reality.



Kærligheden kender ingen grænser, og det har disse to grafikmennesker netop indset - til begges fornøjelse.

Landsbytossen har fået overtaget i "The Lawnmower Man" og har her bundet og kneblet sin "læremester", Dr. Angelo.

uhyre fra en fjern planet. Dette giver dog kun ringe resultat, da vores kære fangevogter, midt under et fangemøde, pludselig får sit liv forkortet af vores gammelkendte uven.

Fangevogterens død bliver samtidig startskuddet til en række brutale myrderier som jeg vil undlade at omtale yderligere her. Jeg vil blot konkludere at Alien 3 både er en god opfølger til Aliens og i det hele taget en god afslutning til hele Alien-trilogien. Jeg kan desuden varmt anbefale at gense både Alien 1 og 2 før man tager hul på tredje del, som tager perfekt ved hvor 2'eren slap.

LAWNMOWER MAN

"The Lawnmower Man" er et andet filmtilbud man ikke bør gå glip af i denne tid.

"Manden med plæneklipperen" er baseret på Stephen Kings novelle "The Lawnmower Man", og omhandler en landsbytosses intellektuelle ændring fra en ualmindeligt (almindeligt?) underbæget bonde dreng til en person af nærmest gudelig karakter.

Hele historien starter med at hovedpersonen ved navn dr. Lawrence Angelo (spillet af Pierce Brosnan) vender ryggen til sin arbejdsplads på grund af modstridende forsker/arbejdsgiver-interesser.

Angelo's arbejdsgiver, omtalt som "kontoret", vil ved hjælp af Virtual Reality træne en militær elite-styrke i et nok kunstigt, men utroligt livagtigt miljø. Dette vil Dr. Angelo dog ikke længere være med til. Forsøg med chimpanser har ganske vist givet bemærkelsesværdigt gode resultater, men efter et "uheld" med et af

forsøgsdyrene beslutter dr. Angelo at holde en tiltrængt moralsk tænkepause.

Under denne pause kommer Angelo til at snakke med landsbytossen Jobe Smith, bedre kendt som "manden med plæneklipperen", og han tilbyder at hjælpe ham til en højere intelligens. Jobe indvilliger med det samme og Angelo påbegynder uden tøven den videre undervisning af sin elev.

Undervisningen af Jobe foregår i starten hjemme i doktorsens kælder

der vha. en primitiv version af det udstyr han normalt arbejder med. Jobe's udvikling går dog hurtigere end Angelo ventede, og han ser sig snart nødsaget til at delagtiggøre "kontoret" om fundet, så han kan fortsætte sin undervisning i de større, og mere avancerede maskiner.

Jobe udvikler sig efterhånden til en rimelig speciel personlighed, ikke udelukkende under Angelos indflydelse og kontrol. Yderligere af filmens handling skal ikke afsløres her, men den er efter min

mening ikke egnet for mindre børn.

At Stephen Kings novelle har dannet grundlag for "Manden med plæneklipperen" kan man roligt sige er en sandhed med modifikationer, da det er utroligt svært at finde ligheder novelle og film imellem. På trods af dette faktum er "Manden med plæneklipperen" en fantastisk film indeholdende talrige suveræne grafiske effekter, samt et tankevækkende aspekt i brugen af Virtual Reality.



"The Lawnmower Man" indeholder mange grafiske effekter, og giver et nyt og skræmmende aspekt i brugen af Virtual Reality.

Demoer til folket!

Hvad er demoer, og hvem laver dem? Vi går bag kulisserne, og viser dig samtidigt de nyeste af slagsen.

Af Mads Pedersen

Hvad er det for en demokultur, der tilsyneladende hersker i et (for almindelige mennesker) utilgængeligt område? Tja, for at tage det fra starten af, så startede det for mange år siden, hvor nogle crackere fik en ide. De begyndte at lægge små tekst-skærme foran deres ulovlige kopier af programmer, for at alle skulle vide hvem der havde været "dygtig" nok, til at fjerne kopibeskyttelsen på programmet. Disse tekst-skærme udviklede sig dog hurtigt til at blive et mindre program, med både grafik og musik, også kaldet en intro.

Stor prestige

Der var stor prestige i at lave de flotteste introer, og helt fantastisk var det, da de første demoer (demonstrationer) så dagens lys. Demoerne var større, og havde flere dele, ofte med langt bedre grafik og musik, end introerne. Flere og flere blev interesserede i disse demoer, og nu var det ikke længere crackere som producerede dem, det var ganske almindelige computer-ejere som gerne ville prøve noget nyt. Der blev dannet mange såkaldte demo-grupper, som konkurrerede indbyrdes om at lave de bedste demoer, og efterhånden som demo-maniens spredte sig, blev der opbygget et slags netværk, af demo-interesserede Amiga-ejere, som udvekslede erfaringer, og byttede demoer. Det er dette "netværk" som "demo-freaks" kalder "The Scene", demo-scenen.

Demoer viser hvad Amigaen kan

I dag tæller scenen flere hundrede grupper over hele verden, og der kommer stadigt flere til. I teorien er enhver, der interesserer sig for demoer, medlem af demoscenen. Demoerne fylder ofte en hel diskette, og viser (ofte bedre end spil og programmer) hvad Amiga-

en er i stand til at præstere, når dens muligheder bliver udnyttet fuldt ud. Alene af den grund er der rigtigt mange som finder demoer interessante. Det sker også at de bedste programmører, grafikere og musikere fra demoscenen, arbejder sammen om at lave et spil.

For eksempel er spillene Pinball Dreams, og efterfølgeren Pinball Fantasies, produceret af medlemmer af demogruppen Silents.

Er man rigtig god til at kombinere musik, grafik og kode (program), er der også penge at tjene. Til de store demo-fester er der konkurrencer hvor præmien for bedste demo som regel ligger mellem 10.000 og 15.000 kr.

De danske demogrupper har altid befundet sig blandt eliten, og Danmark er da også det land hvor der er blevet holdt flest demopartyer gennem tiderne. Her i demo-sektionen af DNC vil nogle af de mange produktioner, fra danske og udenlandske demogrupper, blive anmeldt. Der vil også være aktuelle reportager fra diverse demopartyer, interviews med fremtrædende personer på demoscenen, og måske også en enkelt konkurrence hist og her.

PRISM - MELON DEZIGN

Denne gang vil jeg lægge ud med at annoncere "Prism" fra gruppen Melon DeZign. "Prism" er faktisk ikke en demo, men et slideshow. Et slideshow er en række af billeder fra en grafiker, som er puttet på en diskette, selvfolgeligt flot indpakket i et godt design og en omgang baggrundsmusik.

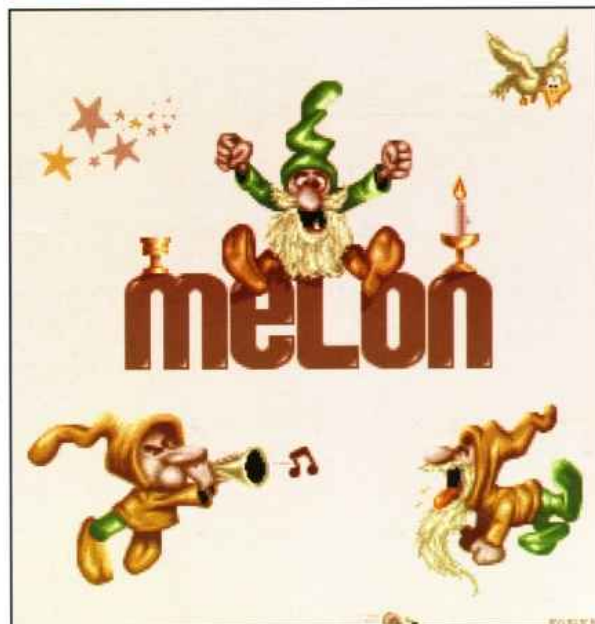
Dette slideshow er lavet af den franske division af, demogruppen Melon DeZign (der har oprindelse i Danmark). Gruppen er kun lidt over et år gammel, men alligevel ligger den nummer 3 på "The Official Eurochart" (en slags hitliste, der viser hvem der gør hvad, bedre end alle de andre).

Straks efter at disketten er sat i, toner det første billede frem på skærmen. Det forestiller 3 nisse-lignende væsner som ser ud til at have det ret sjovt. Skærmen bliver sort, og så kommer chokket... Ind fra højre side af skærmen kommer en elefant flyvende, og hvad værre er... den er lyserød (og i øvrigt suverænt tegnet). Jeg får pludseligt en frygtelig mistanke om at de formentlige nisser har fået lidt for mange julebryg, men elefanten flyver væk, og en menu, med en oversigt over billederne, fader frem.

Der er i alt 23 billeder på disketten, og alle er tegnet af Mack. Billederne forestiller alt, fra en meget speciel Amiga, til mere eller mindre påklædte piger. Langt de fleste af billederne er meget flot tegnede, men nogle enkelte kunne godt kunne have været bedre. Musikken hedder "Soul Free", og er komponeret af



"Prism" fra gruppen Melon DeZign. "Prism" er ikke en demo, men et slideshow. Et slideshow er en række af billeder fra en grafiker, som er puttet på en diskette, flot indpakket i et godt design og en omgang baggrundsmusik.



Straks efter at "Prism"-slideshowet er sat i drevet, toner det første billede frem på skærmen. Det forestiller 3 nisse-lignende væsner som ser ud til at have det ret sjovt.

Delorean, et medlem af den finske gruppe Complex. Den er, som mange af Deloreans musikstykker, holdt i en rimelig hurtig og glad stil, som passer perfekt til dette slideshow.

"Prism" fylder 1 diskette og kræver minimum 1Mb hukommelse.

Alt i alt er "Prism", efter min mening, et af de bedste slideshows til dato. Et klart minus er dog, at den ikke kører på Amigaer med kickstart 2.0.

Det var alt for denne gang, men demo-redaktionen er tilbage i næste nummer, med flere anmeldelser, og meget andet nyt fra demo-scenen. HUSK: Demoer skal ses på DIN COMPUTER!!

DEMOER PÅ COM-BBS

Demosektionen vil ikke, som før, sælge demoer, men nu kan alle abonnenter GRATIS hente demoer ned fra COM-BBS - endnu en god grund til at abonnere på DNC. I denne måned er følgende fire 'demoer' lagt op på COM-BBS: "Prism" fra Melon Design, "Flower Power" fra Anarchy og "The Official EuroChart 17" & "Hunde har nøgne ører!" fra Static Bytes.



Der er i alt 23 billeder på "Prism", og de forestiller alt, lige fra en meget speciel Amiga, til mere eller mindre påklædte piger.

Musik Nonstop

Læsernes musikalske spørgsmål besvares af Gert Sørensen.

Problemer med MIDI-interface

Hermed fremsender jeg en beskrivelse af et problem med min Amiga 600. Efter en beskrivelse i jeres blad i marts 89 fremstillede jeg med gode venners hjælp et stk. midi-interface til min Amiga 500, til brug af musikprogrammer som f. eks. Bars and Pipes & Dr.T. Det fungerede altsammen indtil jeg fornylig anskaffede en Amiga 600... Nu fungerer intet. Jeg har, tror jeg, prøvet alt hvad der er af fejlmuligheder. Commodore har "checked" Amiga'en og erklæret den i orden, importøren af "Bars and Pipes" siger ligeledes at programmet skulle køre i en 600. Både midi-interface og program virker stadig perfekt i A-500. I øjeblikket virker programmet "halvt", dvs. at jeg kan skrive musikken ind gennem computeren og editere i features og midikanaler og frit vælge lyde fra mit lydmodul, men den anden vej, altså indspilning fra lydkilde ind i Amiga, kan ikke lade sig gøre. Alt andet jeg i de sidste tre måneder har budt min nyherhvervelse har den tækket ganske fint, men et stort problem er det, at computeren gerne skulle lade mig i mit arbejde som musiker og musikarrangør. Jeg håber at I kan finde ud af mit problem og at I snart kan give mig en løsning.

Med venlig hilsen
Jens Farslev
Bilskøj 21, Lustrup, 6760 Ribe.

Det har ikke givet mig problemer at bruge en Amiga 600 (venligst udlånt af Dam Foto, Viborg) med midi-interface og Bars and Pipes Proff. Loc, så fejlen kan skyldes at din software ikke "kører" under 2.0, eller at din midi-interface ikke er helt i orden. Commodore oplyser i øvrigt at der ikke er forskel på den serielle port på A500 og A600.

Tilfreds ejer

Jeg er en tilfreds ejer af en Amiga 500+ med 2MB chipram og kickstart 1.3/2.0. Jeg regner med at anskaffe mig en sampler til min Amiga. Da min viden ikke er særlig stor omkring dette emne, kunne det være gigagodt, hvis du kunne svare på følgende spørgsmål:

1. Hvad er forskellen på følgende samplers bortset fra prisen: SmartSound og Stereosampler, Amitech Sound-sampler og GVP DSS8 Digital Sound-sampler? Hvilke fordele og ulemper har de?

2. Hvilket musikprogram kan du varmt anbefale til at lave fede technonumre med? Helst ikke over 1000 kr.

3. Da jeg læste Amiga Warehouse's annonce om GVP DSS8 Samplern, lignede jeg et stort spørgsmålstegn. Hvad betyder realtime 2-kanals oscilloskop og realtime spectrum analyzer? Jeg håber på hurtigt svar, da mine penge brænder efter at blive fyret af.

Venlig hilsen
Martin Lorentzen

Ewalds Have 68
4300 Holbæk

1. Efter at have arbejdet med diverse samplers i de sidste 6-7 år, mener jeg ikke at der hardwaremæssigt er den store forskel på diverse samplers. GVP DSS8 er dog undtagelsen. Dens fortrin er at den indeholder 2 konvertere (en pr. kanal), og de 2 andre du nævner har kun en konverter til at dække begge kanaler. På DSS8 kan det være en fordel at styrken kan stilles softwaremæssigt. Den største forskel derudover ligger i softwaren. Den software der følger med de billige samplers er for det mest public domain software, der ikke udnytter alle mulighederne. Softwaren til DSS8 samplern er derimod utrolig god (se anmeldelsen i DNC nr. 3/92).

2. Principielt er der 2 måder du kan lave din technonumre på.

A: Du kan bruge en tracker f.eks. Noise-, Pro- og Soundtracker, Octamed og Octalizer. Disse programmer arbejder dog kun monofonisk, dvs. at du skal indspille en tone ad gangen når du vil have din musik. Forskellen i de ovennævnte trackerprogrammer ligger hovedsagelig i hvor mange samplingsdu kan bruge på en gang. (GVP DSS8 indeholder en 4 spors tracker).

B: Du kan indspille på en sequencer. Her er der mange muligheder: Det billigste er 8 spors sequencerprogrammet Midi Recording Studio fra Dr. T. (Amiga Warehouse kr. 395,-). Det er et alsidigt program: Du kan indspille på Amigatastaturet i 5 forskellige oktaver, skrive tonerne direkte på skærmen, du kan bruge et midiknought, eller evt. kombinere de 3 indspilningsmuligheder. I alle 3 arbejds måder

kan du både bruge dine egne samples og andre "Amigainstrumentlyde" samt lyde fra diverse midiknoughts (det kræver en midiknought: fra kr. 500,-).

Hvis du vil ofre lidt mere end de 1000,- kr. bør du se på programmer som K.C.S. fra Dr. T. (Amiga Warehouse kr. 1995) eller Bars and Pipes (Amiga Warehouse kr. 1995), der begge er topprofessionelle programmer.

3) Realtime 2 kanals Oscilloskop og realtime spectrum analyzer er i grove træk 2 forskellige måder, hvor du på skærmen kan se indspilningerne af samples. Oscilloscopet viser indspilningen som kurver, hvorved du kan se om indspilningsstyrken er korrekt: ved for høj indspilning får du forvrængning (clipping) og ved for lav indspilning får du sus/støj. Analyseren viser indspilningen af samplingen i form af mange lodrette søjler repræsenterende forskellige frekvenser. Det vigtigste er at se efter "aliasing", en slags falske overtoner, der især opstår hvis samplingsfrekvensen ikke er korrekt (høj nok). Så alt i alt 2 meget anvendelige hjælpemidler til at sikre de perfekte samplings.

AMIGA BREVKASSE
Har du spørgsmål vedr.
Amiga-musik, så skriv til:
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 79
1264 København K
Mærket "Musik nonstop"

Flyv med Luke Skywalker og resten af Oprørsalliancen, mod Imperiets frygtelige Dødsstjerne. Mød alle de kendte helte fra Stjernekrigen, inklusive Han Solo og de to robotter; R2-D2 og C-3PO.

X-WING er kun udviklet til IBM PC og kompatible computere, med minimum 286 processor, VGA grafik og harddisk. 386 eller 486 processor anbefales kraftigt.

X-WING

X-WING er lavet af Lucasfilm Games, med de samme teknikker der blev brugt i 'Battlehawks 1942', 'Battle over Britain' og 'Secret Weapons of the Luftwaffe'.



X-WING: årets første super-hit, fra Danmarks førende distributor af computerspil. Ring på tlf. 8680-2700 og hør hvor den nærmeste forhandler sælger X-WING til din IBM PC.

INTERACT VISION

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg - Tlf. 8680-2700 - Fax. 8680-0692

REPORTAGER OG INTERVIEWS

| Nr. | Side |
|------------------------------------|------|
| Amiga udviklerkonference i Danmark | 12 |
| Besøg hos Alcotini | 9 |
| Besøg hos Bullfrog | 1 |
| Besøg hos | 28 |
| Great Valley Products | 1 |
| Besøg hos On-line | 10 |
| Besøg hos System 3 | 12 |
| Besøg hos Virgin | 11 |
| Besøg på Fantastiske Fremtid | 10 |
| Commodore bag facaden | 2 |
| Commodore...hovedlageret | 3 |
| Commodore...receptionen | 4 |
| Commodore...jysk salg og marketing | 5 |
| Commodore...teknisk afdeling | 6 |
| Fagre nye verden | 1 |
| Indtryk fra Expo '92 | 5 |
| Messe i Köln | 1 |
| New York Video Expo Show | 4 |
| Spectrum Holobyte og Cyberstudio | 4 |
| The Show must go on...ECTS | 6 |
| Verdensrekord i Computerspil | 4 |

HARDWARE TESTS

| Nr. | Side |
|-------------------------------|------|
| Action Replay III | 1 |
| AD1012 - 12 bit lydssampler | 10 |
| AdSpeed | 1 |
| Amiga 500+ | 1 |
| Amiga 600 | 9 |
| Amiga 4000 | 11 |
| Aminet | 9 |
| Genitizer Mouse Tablet | 3 |
| Genlocks i den billige klasse | 6 |
| Golden Gate | 11 |
| GVP Serie II SCSI-harddisk | 9 |
| ICD-AdIDE/44 | 12 |
| Joystickstortest | 9 |
| Memory Master | 2 |
| MultistartII | 1 |
| SecureKey | 1 |
| Trojan Light Pen | 5 |
| Trojan Phazer | 5 |
| V-Lab | 12 |
| Video Backup System | 6 |

SOFTWARETESTS

| Nr. | Side |
|----------------------|------|
| 4-D Base | 12 |
| Amiback 2.0 | 10 |
| Amos compiler | 2 |
| Com-Skat til C-64 | 1 |
| The Copyist | 1 |
| Design Works 1.0 | 7/8 |
| Digital Sound Studio | 3 |
| Directory Opus | 3 |
| Easy Amos | 12 |
| Interpaint - C64 | 12 |
| Interword - C64 | 10 |
| MIFont/MIOOutline | 10 |
| Quarterback 5.0 | 9 |
| RCT 1.5 | 12 |
| Scala 500 | 4 |
| Scala MM200 | 11 |
| ShowMaker | 1 |
| SkatteReformen 2 | 1 |
| SuperJam | 12 |
| Take 2 | 11 |
| Twin Express | 12 |
| Video Director | 7/8 |

SPILANMELDELSER

| Nr. | Side |
|--------------------------|------|
| 4D Sports Boxing | 2 |
| 7 Colours | 2 |
| A320 Airbus | 5 |
| Abandoned Places | 4 |
| The Addams Family | 9 |
| Advantage Tennis | 3 |
| Agony | 6 |
| Air Support | 12 |
| Alien Breed | 2 |
| Another World | 5 |
| Aquaventure | 10 |
| Archer Macleans Pool | 12 |
| Ashes of Empire | 11 |
| A-Train | 12 |
| B-17 | 12 |
| Bane of the Cosmic Forge | 10 |
| Barbarian II | 3 |
| Battle Isle | 2 |

| | |
|--------------------------------|-----|
| BC Kid | 11 |
| Beast III | 12 |
| Birds of Prey | 3 |
| Black Crypt | 6 |
| Bug Bomber | 10 |
| Cardinal of the Kremlin | 2 |
| The Carl Lewis Challenge | 10 |
| Castles | 5 |
| Champion Driver | 3 |
| Civilization | 9 |
| Cool Croc Twins | 9 |
| Crisis in Kremlin | 10 |
| Covert Action | 6 |
| Darklands | 11 |
| Death Knights of Krynin | 1 |
| Dick Tracy | 10 |
| Dojo Dan | 10 |
| Double Dragon III | 4 |
| Dragon Fighter | 3 |
| Dune | 9 |
| Dynablaster | 5 |
| Epic | 9 |
| Eye of the Beholder II | 7/8 |
| Exile | 1 |
| Falcon 3.0 | 9 |
| Fascination | 11 |
| Final Blow | 1 |
| Fireteam 2200 | 6 |
| Flames of Freedom | 1 |
| Formula One Grand Prix | 4 |
| Fuzzball | 1 |
| The Games '92 | 10 |
| Gateway to the Savage Frontier | 5 |
| Giants of Europe | 4 |
| Global Effect | 9 |
| The Godfather | 4 |
| Guy Spy | 10 |
| Harald Håndtand | 5 |
| Harlequin | 5 |
| Heimdall | 3 |
| Heroes of the 357th | 10 |
| Hook | 9 |
| Hudson Hawk | 4 |
| Hugo på nye eventyr | 2 |
| Hugo 2, del 2 | 6 |
| Hunter | 1 |
| International Sports Challenge | 10 |
| Ishar | 10 |
| Jaguar XJ 220 | 9 |
| John Barnes European Football | 7/8 |
| John Maddens | |
| American Football | 7/8 |
| Knightmare | 5 |
| Knights of the Sky | 2 |
| Kyrandia | 11 |
| Leander | 3 |
| Legend | 11 |
| Links | 11 |
| Locomotion | 11 |
| Lord of the Rings | 1 |
| Lotus Turbo Challenge II | 1 |
| Lotus III | 11 |
| Magic Pockets | 1 |
| Mantis | 12 |
| McDonaldsLand | 12 |
| Megalomania | 1 |
| Mercenary III | 4 |
| Microprose Golf | 2 |
| Might and Magic III | 7/8 |
| Monkey Island II | 9 |
| Neighbours | 4 |
| Oh no! More Lemmings | 3 |
| Pacific Islands | 6 |
| Panzer Battles | 5 |
| Parasol Stars | 6 |
| Pegasus | 1 |
| Populous II | 3 |
| Premiere | 11 |
| Prey | 11 |
| Project X | 5 |
| Ramparts | 10 |
| Realms | 3 |
| Red Zone | 12 |
| Rise of the Dragon | 1 |
| Risky Woods | 10 |
| Robocod | 2 |
| Robocop III | 4 |
| Rugby - the World Cup | 2 |
| Rules of Engagement | 1 |
| Shadowlands | 6 |
| Shadow Sorcerer | 2 |

| | |
|----------------------------|-----|
| Siege | 12 |
| Sim Ant | 7/8 |
| The Simpsons | 2 |
| Smash TV | 2 |
| Space Crusade | 6 |
| Space Quest IV | 7/8 |
| Super Ski 2 | 7/8 |
| Super Space Invaders | 3 |
| Super Tetris | 9 |
| Space Gun | 5 |
| Suspicious Cargo | 2 |
| Terminator II | 1 |
| Theatre of War | 10 |
| Thunderjaws | 1 |
| Tip Off | 3 |
| Top Banana | 4 |
| Turbocharge | 1 |
| Vengeance of the Excalibur | 6 |
| Videokid | 4 |
| Ween | 12 |
| Whirlwind Snooker | 1 |
| Wizkid | 12 |
| Wrestle Mania | 4 |
| Zool | 12 |

FEATURES

| Nr. | Side |
|------------------------------------|------|
| 5. Kolonne - Hook | 7/8 |
| 5. Kolonne 2 - Hook | 11 |
| Amiga grafik på skemaet | 5 |
| Amiga laver TV-reklamer | 10 |
| Amiga som tegnefilmsstudie | 3 |
| At leve med strategispil | 6 |
| CDTV og Commodores marketing | 4 |
| Computer Cola Kuren | 11 |
| Dansk pixelstrip på din computer | 1 |
| Dansk virus-center | 2 |
| Data-TV | 11 |
| Det 21. århundredes legeplads | 7/8 |
| Det infrarøde paradis | 2 |
| Elektronisk morskab | 6 |
| Find din bolig med Amigaen | 7/8 |
| Indtryk fra Expo i Århus | 12 |
| Kong Hugo af Europa | 11 |
| Lav selv video med Amiga | 1 |
| Lav selv video med Amiga - 2 | 3 |
| London Arcade Report - 1 | 11 |
| London Arcade Report - 2 | 12 |
| Lyden af en sampler | 5 |
| Nu skal det være slut - om pirater | 4 |
| Piratjagt i Bruxelles | 6 |
| Public Domain | 9 |
| Rockstjerne for sjov | 12 |
| Startede deres egen Amigaklub | 2 |
| Test dig selv | 11 |
| Test dig selv-II | 11 |
| Velkommen til Amigaens verden - 2 | 2 |
| Velkommen til Amigaens verden - 3 | 4 |
| Virtual Reality på Amiga... | 4 |

TEKNISKE ARTIKLER

| Nr. | Side |
|-----------------------------------|------|
| Blitterens hastighed fordobles | 6 |
| C-kursus 6: Funktioner | 3 |
| Data på Rad: og række | 3 |
| DPaint Tips og Tricks | 2 |
| DPaint Tips og Tricks - 2 | 4 |
| DTP-kursus 1: Indbydelse | 1 |
| DTP-kursus 2: Visitkort og labels | 2 |
| DTP-kursus 3: Skemaer | 5 |
| DTP-kursus 4: Clipart og fonte | 6 |
| DTP-kursus 5: Desktop-tryksager | 7/8 |
| DTP-kursus 6: Lagkager og søjler | 10 |
| DTP-kursus 7: Kataloger | 11 |
| Intuitionkursus 2: Screens | 7/8 |
| Intuitionkursus 3: Vinduer | 9 |
| Intuitionkursus 4: Menuer | 10 |
| Intuitionkursus 5: Gadgets | 12 |
| Modula 2 | 1 |
| Nu skal vi lave 2-D animation | 5 |
| Nu skal vi lave 2-D animation - 2 | 7/8 |

INDEX

1992

POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

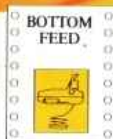
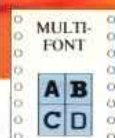
star

ComputerPrinteren

STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

The new multi- talent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfædningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler